

SUPER NINJENIOS

Nº 34 • FEBRERO 1995 • 350 PTAS.

Z
GRUPOMEDIA

► 3DO

The Need for Speed

► NEO GEO

Samurai Shodown

► CONCURSO NINTE

Gana una recreativa

Super Street Fight

► SONY PLAY STATION

Ridge Racer

► SEGA SATURN

Clock Work
Knight

Demon's Crest

LA PUERTA
DEL INFIERNO

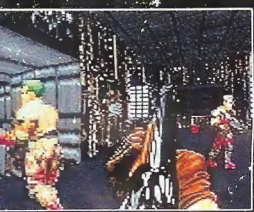
SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY ♦ 3DO ♦ ATARI ♦ CD-i ♦ NEC ♦ GB32 ♦ NEO GEO

40000

PRODIGIOSO

SORPRENDEN

MILAGROSO



SOBRAN LA

DOOM

¡Por todos los demonios, nunca has visto nada igual!. DOOM viene armándola. Scaling perfecto, Texture Mapping de lujo, Scroll continuo en las rotaciones de 360 grados. Y además un increíble tratamiento de las proporciones llamado Raytracing. La aventura más real para la máquina

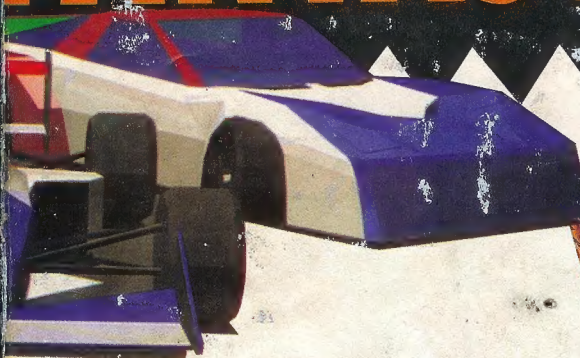
más poderosa de SEGA.

Un programa alabado en todo el mundo y que ha sido elegido mejor juego del año. Entra con DOOM en un mundo endiabrado y verás lo que es bueno.



"La misma calidad, rapidez, definición y espectacularidad que todo un PC 486 a 50 Mhz."
- Super Juegos -

ALUCINANTE TE FANTASTICO



S PALABRAS

**MEGA DRIVE
32X**

Mejor no hablar. Tienes que verlo. Sentirlo. Experimentarlo. El poder absoluto en tus manos. Las sensaciones más fuertes. Toda una Recreativa en el salón de tu casa. Una máquina que te transportará al próximo nivel. No más palabras. ¿Estás sentao? Pues agárrate y mira que juegos. No coment.



STAR WARS
La Guerra de las Galaxias en el salón de tu casa. Entra en el lado oscuro con imágenes digitalizadas de la icónica Darth Vader te espera. Descubre el poder de la fuerza. Toda la capacidad de la Mega Drive 32X para conseguir nuevas texturas en todos los decorados, los niveles y aprovechando los 32.768 colores de la paleta. Mira que pasada gráfica. Tienes todas las de ganar. ¡Que la fuerza te acompañe!



VIRTUA RACING
Solo Mega Drive 32X teniendo 50.000 polígonos por segundo. Llévate un mundo tan rápido. Una nueva sensación que va más allá. Tres modelos de coches distintos, dos nuevos circuitos. Un nuevo estilo de conducción, más real y de mayor dificultad. Vive la emoción directa y disfruta al límite del simulador más real del mundo.

"Virtua Racing de Sega incorpora novedades que globalmente superan a la recreativa".
- Super Juegos

Una conversión más allá de la recreativa que en ningún otro aspecto la supera.
- Super Juegos

SEGA
AL NIVEL
NIEVE
PROXIM
NIVEL

S U M A R I O

FEBRERO 1995



Cuando allá por el mes de Octubre **SUPER JUEGOS** comenzaba una nueva era, muchos se sorprendieron por el faldón de portada que hacía referencia a las nuevas máquinas. Ahora, y en justa correspondencia con la confianza que habéis puesto en la que es la primera revista de videojuegos española, llega la hora de cumplir con dicha promesa y tratar como se merecen a los nuevos soportes que tanto nos hacen perder el sueño. Apostamos por el futuro, por las grandes

máquinas y los grandes juegos. No necesitáis comprar dos revistas para recibir información completa. **SUPER JUEGOS** os ofrece todo en una.

EN PORTADA

10

FERIA CES '95

Pocas veces como ésta ha sido tan imprescindible acudir a la cita del CES. Las Vegas durante unos días ha pasado de ser la capital del juego a la capital del videojuego. Cinco páginas con la información más completa.



30

DEMON'S CREST

En teoría la tercera parte del clásico de **Capcom** **GHOST'N'GOBLINS**. Un espléndido juego que incorpora leves dosis de aventura y una dificultad desmedida que nos mantendrá pegados a la consola durante semanas.



SUPER PREVIEWS

16

TRUE LIES

Excelente cartucho para **Super Nintendo** que recrea las aventuras del gran Arnold en una perspectiva cenital, a imagen y semejanza del gran **CHAOS ENGINE**.

18

KID CLOWN

Un simpático payasete cuya afición no es otra que desactivar bombas. Gráficos cuidados y un colorido excepcional para un prometedor juego para **Super Nintendo**.

20

SAMURAI SHODOWN

El clásico de **SNK** convertido por **Takara** será, sin duda, el lanzamiento estrella para **Mega Drive** en este primer cuarto de año. Un título que causará furor en los aficionados a la lucha de calidad.

22

THE APPRENTICE

La gente de **CDi** que se prepare para recibir al plataformas que liderará el segmento en los próximos meses. Una delicia visual cargada de elementos jugables.

24

BATMAN & ROBIN

El Caballero de la Noche vuelve a **Mega Drive** con el mejor título de la saga. Gráficos espléndidos y desarrollo vertiginoso para este nuevo capítulo de Batman.

26

ROAD RUNNER

Uno de los **cartoons** más representativos de la **Warner** protagoniza uno de los episodios más divertidos de la historia de **Mega Drive**. Podremos elegir entre el Coyote y el Correcaminos como protagonista.

28

FLINTSTONES, THE MOVIE

Una digitalización perfecta de la fisonomía de John Goodman abre paso a un cartucho sacado de la factoría de la ilusión de **Ocean**. Dificultad y buenos gráficos por bandera.

REVIEWS

50

ROAD RASH

Primera review completa de un impresionante juego de **3DO**. Realismo, scaling vertiginoso y texture mapping de leyenda para el mejor juego de motos.

36

SAMURAI SHODOWN 2

SNK sigue valiéndose de los arcades más recientes para dar fuerza a su última gran máquina: *Neo Geo CD*. Si la primera parte asombró, con su secuela llegaréis al éxtasis jugable jamás visto en un arcade de la lucha *one on one*.



42

SUPER MOTOCROSS

Después de los alucinantes juegos que acompañaron el desembarco de *Mega Drive 32X* en el mercado español, *Sega* vuelve a atacar fuerte con un interesante y espectacular simulador de carreras de motocross. Un gran juego.



46

INT. SUPER STAR SOCCER

El mejor juego de fútbol hasta la fecha. Se puede decir más alto pero no más claro. *Konami*, como no, ha sido la compañía autora de esta obra maestra de la programación, que ningún seguidor al fútbol debería dejar escapar.



132

EL ARTE DE LA PROGRAMACIÓN

Alfonso Fernández Borro, Coordinador General del grupo de programación *Virtual Zone*, nos ofrece unas clases magistrales sobre los pasos a seguir a la hora de emprender esa gran aventura que es la creación de un videojuego.



54 KING OF FIGHTERS

196 megas para el mejor juego de lucha de *Neo Geo* después de SAMURAI SHODOWN 2. En él podrás elegir personajes de ART OF FIGHTING, FATAL FURY e IKARI WARRIORS además de otros inéditos.

58 ASTERIX AND THE POWER OF GODS

El héroe de la Galia regresa en su segunda aventura para *Mega Drive*, que supera con creces a su antecesora en todos los aspectos gráficos y sonoros.

62 OFF WORLD INTERCEPTOR

Sin llegar a la calidad de otras producciones para *3DO*, el texture mapping y los numerosos detalles de calidad que adornan este juego merecen darle un buen tratamiento.

66 AERO FIGHTERS 2

Un shoot'em-up clásico para *Neo Geo CD*. Excelentes gráficos y melodías de lujo para uno de los reyes del género en la consola de SNK.

72 VOYEUR

Un relato de acción política trasladado a formato *CDi*. Ver, oír y callar son tus principales cometidos en un programa que requerirá la atención máxima del jugador.

76 SUPER STARDUST

Con toda seguridad, estamos ante el mejor juego de *Amiga CD 32* de todos los tiempos. Una especie de ASTEROIDS, pero perfeccionado al máximo.

78 MUTANT RAMPAGE

El primer beat'em up para la consola *CDi* de Philips ya tiene un nombre. Un título que sorprenderá a todo el mundo por sus enormes cualidades jugables.

SECCIONES

8 Noticias

96 Manga Zone

108 La Guarida del Dragón

112 Línea Directa

116 Retroviews

128 Game Master

120

SONY PLAYSTATION

En Enero le tocó a la increíble *Sega Saturn*. Este mes nos volvemos a vestir de gala para recibir a la que será su gran rival en espera de *Ultra 64*. Un reportaje sobre la consola y sus mejores juegos. Un sueño a vuestro alcance.



82 VITAL LIGHT

El prometedor grupo de programación español *Efecto Caos* es el progenitor de uno de los juegos más adictivos para *Amiga CD 32*.

86 BONKERS

Sega estrena su línea infantil con un juego licenciado por *Disney*. Ideal para los más pequeños de la casa.

88 THE BRAINIES

Un juego de estrategia ya conocido por los usuarios de *Amiga*, *PC* y *Macintosh*. Parecido al clásico SOKOBAN, pero actualizado con todo el poder del hardware de *Super Nintendo*.

92 SNATCHER

Konami nos ofrece uno de los tres mejores juegos programados para *Mega CD*. Una obra maestra de obligada adquisición.

REVIEWS 8 BITS

100 DAFY DUCK: MARVIN MISSIONS

Para *Game Boy*, *Sunsoft* vuelve a hacer gala de su maestría en el arte del entretenimiento.

102 YOGI BEAR

Un juego *made in Empire* que respeta las características de sus hermanos de 16 bits.

104 PGA TOUR GOLF 2

El golf en *Game Gear* sigue siendo uno de los deportes mejor tratados.

106 FIFA SOCCER

El juego de fútbol más espectacular de los últimos tiempos aparece en su interesante versión para *Game Gear*.



Monster City.
Se está preparando el día en el que el Mundo del Demonio se abrirá de nuevo para engullir a toda la civilización.

P.V.P.
2.995 -pts.

Devil Man.
Lo último en terror diabólico del clásico manga de Go Nagai.



P.V.P.
2.995 -pts.



Akane y sus hermanas.
Tercera entrega de los nuevos OVAS de la sexy comedia de artes marciales Ranma 1/2,

de Rumiko Takahashi, la artista del manga más famosa del mundo.



P.V.P.
1.995 -pts.



El último combate.
Un último esfuerzo por impedir la destrucción del planeta.

P.V.P.
1.995 -pts.

TV SPECIAL

Primer 'TV SPECIAL' inédito en nuestro país.

Disponibles a partir del 15 de Febrero



ANIME VIDEO es marca de MANGA FILMS S.L.

Aterriza ahora en el siglo 21



MANGA FILMS, S.L. • La Costa, 76, torre • 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17

Presidente: Antonio Asensio
Vicepresidente: José Luis Ertivi
Consejero Delegado: Félix Espelós
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanchlemente Sánchez
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Álvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de Arte: Tomás Javier Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Edición: Juan José Martín Sanz
Redacción: José Luis del Carpio (jefe de sección),
Juan Carlos Sanz, Bruno Sol y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturriz, Roberto
Serrano, Alfonso Fernández,
Fernando Martín, Raúl Montón,
Alfonso E. Vinuesa Vidal, (maquetación)
Alejandro Ariaga (tratamiento de imagen)
y Soledad González (fotografía)
Maquetación: Belén Díez España
Secretaría de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A.
Consejero Delegado: F. Javier López López
Director Gerente: José L. García Yañez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: Félix P. Trujillo
Control: Josefina Agüero
Producción: Javier Serrano (director),
Marisol del Pozo y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD MEDIAPUBLIC

Director Comercial de Mensuales: José Manuel
Sánchez Ruiz

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares: Isabel Font.
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D,
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º,
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8,
Edificio Albia II, 5º, 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Brigitte Bauer
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier, Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe, Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse, Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett, Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise, Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley, Estocolmo.
Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paulo Andrade, Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International, Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui, Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
350 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



a industria del videojuego como sector tiene dos citas puntuales al año en Estados Unidos, que coinciden con otras tantas exhibiciones del consumo electrónico en general. La primera, que se celebra durante el primer fin de semana de Enero, se desarrolla cada año en Las Vegas. Esta última edición, a diferencia de las anteriores, ha resultado muy abundante en productos y paupérrima en novedades.

El sector se mueve, pero está quieto. Lo que puede tomarse como una evidente contradicción se explica por el simple hecho de que la mayoría de los diseñadores piensan a lo grande en nuevas consolas o aparatos multimedia, que se comercializarán en Europa después del verano. Estos nuevos ingenios tienen nombres propios y futuristas, como Saturn, Playstation y la todavía más lejana Ultra 64. De esta manera, se deja de lado a lo que verdaderamente mueve la máquina del consumo en estos momentos: el alimento para las máquinas de 16 bits.

Conviene advertir a los lectores que ni siquiera en las previsiones para estas máquinas hay nada impactante a primera vista, salvo los mejores gráficos y una mayor jugabilidad -desgraciadamente, no en todos los casos, pero la imaginación parece escaparse, como el escaso calor invernal, por las rendijas. Una buena idea de alguna compañía es absorbida, imitada o presuntamente mejorada por las demás. Si DOOM es altamente recomendable y ciertamente innovador, casi todos tienen un pro-

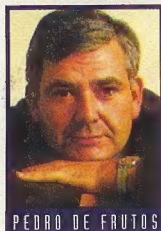
grama parecido. Como éste, podríamos citar otros muchos ejemplos.

Junto a lo anteriormente dicho, hay una clara recesión en el lanzamiento de títulos. La crisis económica de la que parecemos salir ha obligado a ser más cuidadosos con los lanzamientos. No

vale con poner en la tienda cualquier cosa a cualquier precio. Ahora mismo, hay que evaluar cada programa para que constituya un buen lanzamiento al importe más razonable posible. Además, coincide con el cíclico momento de contracción. Un informe serio del sector en Estados Unidos -apliquemos sus resultados a un año vista en nuestro país- anticipa el retroceso de venta en hardware y una pequeña subida, pareja al incremento de la inflación- en software.

Sólo con buenos programas se puede paliar la crisis que acucia al mundo actual. Hace falta bastante más imaginación, apuestas valientes, y que a tanto ruido acompañen igual cantidad de nueces.

MUCHO RUIDO Y POCAS NUECES



PEDRO DE FRUTOS

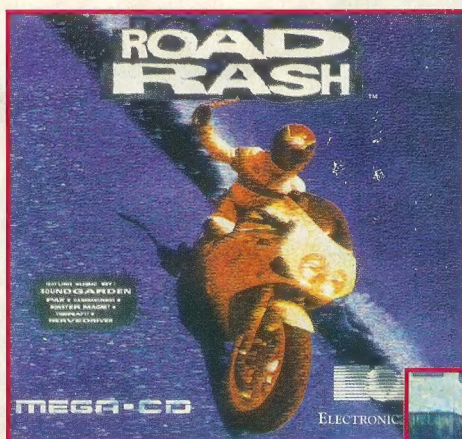
Neptuno, un nuevo sistema en órbita

La todopoderosa **Sega** se confirma como una de las compañías más prolíficas del mundo del videojuego en cuanto a sistemas se refiere. A las pocas semanas de la presentación oficial en España de la **MD 32X**, **Sega Japón** sacaba a las tiendas una auténtica joya técnica llamada **Saturn**, y ahora, sin tiempo para recuperarnos de tanta novedad, anuncian lo que será el proyecto **Neptuno**. **Neptuno -Genesis 32X System** en los EE.UU. será el sistema que aunarà en un sólo aparato **Mega Drive** y **MD 32X**. Compatible con los juegos de ambos sistemas, tiene un agradable diseño futurista, dimensiones parecidas a las de la **Mega Drive 2**, una velocidad 40 veces superior a los 16 bits de **Sega**, 32.768 colores simultáneos y contará con más de 100 títulos para las Navidades del 95. Aunque no ha sido aún confirmada, su fecha de salida en Europa y EE.UU. será este próximo verano. Su precio rondará los 200 dólares (unas 26.000 pesetas).



Electronic Arts arrasarà en el 95

En los últimos meses nuestros lectores nos interrogaban sobre una tercera entrega de la saga **ROAD RASH** para **Mega Drive**, y ese interés va a ver recompensado con una potente oferta de **Electronic Arts**. Además de la tercera parte para **Mega Drive**, la compañía americana ha anunciado la próxi-



La compañía norteamericana **Electronic Arts** va a lanzar al mercado una interesante oferta lúdica, ya que ha anunciado la inminente aparición de la tercera entrega del clásico **ROAD RASH** para **Mega Drive** y una entrega sensacional del mismo título para la consola **Mega CD**. Un lujo.



También la compañía **Electronic Arts**, ha decidido que los amantes de la trilogía **STRIKE (DESERT, JUNGLE y URBAN)** puedan disfrutar en toda su intensidad con la colección completa, pero en un solo compacto. Un nuevo acierto de los norteamericanos.



ma salida al mercado de una versión para **Mega CD** al estilo del fantástico **ROAD RASH** de **3DO**. Por si esto no fuera suficiente, los amantes de la saga **STRIKE** podrán disfrutar con la trilogía completa (**DESERT**, **JUNGLE** y **URBAN**) en un sólo compacto llamado **SUPER STRIKE**.

En nuestros próximos números encontraréis más información en forma de suculentas previews.

FIFA SOCCER también en Game Boy

FIFA INTERNATIONAL SOCCER, después de arrasar en todos los sistemas (**Mega Drive**, **SNES**, **3DO**, **Game Gear**, **Mega CD** o **PC**), aterriza ahora en la portátil de Nin-

tendo. La versión de este programa de fútbol ha sido realizada por **T-HQ** y cuenta con 48 equipos, una perspectiva idéntica a la de los 16 bits, la posibilidad de elegir es-



trategias, formaciones y la distribución de los hombres por zonas del campo. Los jugadores están clasificados en diez categorías diferentes, teniendo en cuenta características como velocidad, resistencia o regate. Chilenas, codazos y toda la magia del deporte rey constituyen también patrimonio de la consola **Game Boy**.

LOS PITUFOS invadirán los sistemas SEGA.

Los populares personajes azules, creados por Peyo, parecen dispuestos a *pitufar* en todos los sistemas tradicionales de **Sega** (*Mega CD*, *Mega Drive*, *Game Gear* y *Master System*). Los encargados de este ambicioso proyecto han sido



los franceses de **Infogrames**, aunque las versiones de *Master System* y *Game Gear* hayan sido programadas por los españoles **Bit Manager**. Las cuatro versiones toman como modelo el clásico esquema de plataformas, y representan fielmente el universo que conocimos gracias a los cómics y los dibujos animados. Gargamel, Azrael, la Pitufita, el Pitufo Bromista y demás personajes nos divertirán a lo largo de sus 22 niveles (20 en *M.S.* y *G.G.*), mientras nos enfrentamos a plantas carnívoras, serpientes gigantes y otros obstáculos. En fin, un divertido juego.



Para que lo juegues bien

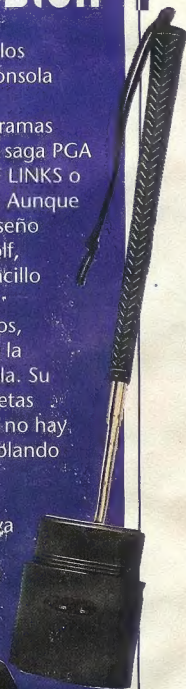
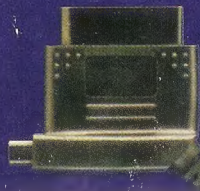
¿Jugar con un mismo mando en **Mega Drive** y **Super Nintendo**?, ¿intervenir en el **PGA TOUR GOLF** con un palo en lugar de con el mando? Sí, ambas cosas ya son posibles gracias a dos nuevos ingenios: el mando **PRO CONTROL** de Naki y el palo **TEE V GOLF** de **Sports Sciences**.

El **PRO CONTROL** es un completo pad de seis botones, programable, con *auto-fire*, varias intensidades de disparo y *slow motion*.

Su principal atractivo radica en su doble salida de mando compatible con **SNES** y **Mega Drive**. El precio de este utilísimo pad en América ronda las 2.500 pesetas, y en nuestro país el importe no será mucho más alto. **TEE V GOLF** es un curioso periférico con el que podremos jugar, sin necesidad de utilizar el mando, en

prácticamente todos los títulos golfísticos creados para la consola **Mega Drive**.

Por citar alguno de los programas compatibles, todos los de la saga **PGA** de **EA**, **PEBBLE BEACH GOLF LINKS** o el histórico **JACK NICKLAUS**. Aunque no se corresponde con el diseño tradicional de un palo de golf, resulta manejable y muy sencillo de controlar en el *swin*. Funciona por rayos infrarrojos, requiere pilas y se conecta a la primera entrada de la consola. Su precio ronda las 19.000 pesetas aproximadamente, y es que no hay que olvidar que estamos hablando de un deporte de élite. Emular las hazañas de los grandes jugadores de golf, ya no será un simple sueño. Ahora, puede convertirse en realidad.



SABIAS QUE...

* **JURASSIC PARK** de **Mega CD** y **SOLEIL** de **Mega Drive** ya pueden adquirirse en las tiendas en su versión castellana.

* La compañía **Sony** anuncia que en 1.998 podremos disfrutar de una segunda **PlayStation**, y que incluso hay proyectada ya una tercera para el 2.002. **Sony** calcula que venderán más de un millón de unidades de la actual **PlayStation** antes de Junio del 95.

* Peter Main, director de **Nintendo USA**, ha reconocido a la **PlayStation** como principal competidor de la futura **Ultra 64** de dicha compañía.

* El primer balance de la batalla de ventas entre **Saturn** y **PlayStation** se salda de un modo muy favorable para el nuevo sistema de **Sega**: 3 **Saturn** por cada **PlayStation** vendida. **Sony** sacó 100.000 unidades y **Sega** 300.000. Por una vez, las cuentas cuadran.

* **ILLUSION OF GAIA** ya tiene un nuevo nombre para su versión traducida al castellano: **ILLUSION OF TIME**. En pocos días, llegará procedente de **ENIX** a **Nintendo España** la primera ROM con textos en nuestro idioma. Pronto os mostraremos el resultado.

Este nuevo año ha comenzado con una nueva edición de la Feria CES (Consumer Electronic Show), que tuvo lugar en la ciudad norteamericana de Las Vegas. El sol lucía sobre Las Vegas. Todo el mundo en la ciudad estaba realizando los preparativos para uno de los acontecimientos más importantes del año. El espectáculo estaba a punto de empezar.

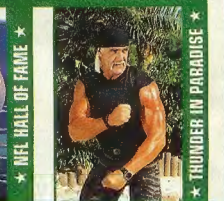
Todas las compañías más destacadas se encontraban presentes en este evento. Desde **Sega** hasta **Nintendo**, pasando por numerosas empresas con productos multimedia, mostraban sus nuevos lanzamientos. Sin embargo, **Sega** y **Sony** no presentaron ninguna de sus tan esperadas novedades: la **Saturn** y la **PlayStation**. Este hecho le quitó bastante emoción a esta sensacional Feria. Por tanto, sólo quedaba contemplar los nuevos productos de las diversas compañías. Cuando el primer día llegamos al escenario, Las Vegas Convention Center, y vimos los impresionantes pabellones,

que estaban destinados a dar cobijo a todas las compañías, los ojos se nos iluminaron y pensamos que incluso sin el aliciente de las nuevas consolas el tema podría estar interesante. Pese a todo, el alma se nos cayó a los pies cuando nos dimos cuenta de que estábamos viendo los mismos productos que habíamos contemplado previamente en el CES de Chicago o en el ECTS de Londres. Muy pocas empresas incluían algunas novedades en sus ya más que estudiados catálogos. Lo primero que hicimos ante tales expectativas fue dirigirnos a la sala de prensa, donde encontramos una minuciosa

La compañía holandesa no descansa ni un minuto. Su **CDi** (Compact Disc Interactivo) no para de lanzar títulos al mercado, y la división encargada, **Philips Media Games**, tiene preparada una colección con los juegos más atractivos y espectaculares que se han visto para este



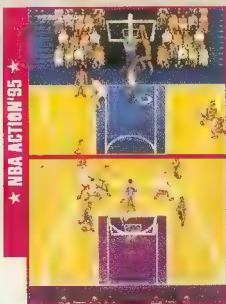
sistema. Juegos como **RAPJAM**, **NFL HALL OF FAME** o **DRAGON'S LAIR II** son sólo algunos ejemplos.



Nada nuevo bajo el sol del desierto

FERNANDO MARTIN

La compañía nipona **Sega** presentó su gama de productos para **Mega Drive**, **Mega CD**, **Game Gear** y su reciente lanzamiento la **32X**. Lamentamos la ausencia de noticias sobre la **Saturn** pero, con lo que había, no nos podíamos quejar. Las principales novedades para **32X** y **32X CD** son **MOTHERBASE**, un *shoot'em up* poligonal, **TEMPO**



★ NBA ACTION '95 ★



★ NHL ALL STAR HOCKEY '95 ★

NE, donde te meterás de lleno en una aventura cómica, **MEGA BOMBERMAN**, y el esperado **PHANTASY STAR IV** que saldrá en Navidades.

En cuanto a la pequeña de **Sega**, sólo podemos adelantar títulos como **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN**, **TEMPO JR.**, y **THE LEGEND OF ILLUSION** protagonizado por Mickey Mouse.



★ NFL '95 ★

un juego de plataformas con unos gráficos increíbles, **FAHRENHEIT**, que es el primer lanzamiento de **32X CD** que saldrá al mercado, y al que le seguirán otros como **MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS** o **SURGICAL STRIKE**.

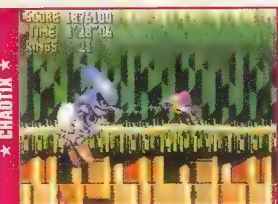
En cuanto a **Mega CD**, tendremos los como **FAHRENHEIT**, el clásico **MYST**, **SHINJI**, **FORCE CD**, el popular juego de rol, y **MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS**. **Mega Drive** traerá este nuevo año títulos como **COMIX ZOO**



★ WORLD SERIES BASEBALL '95 ★

SEGA SPORTS

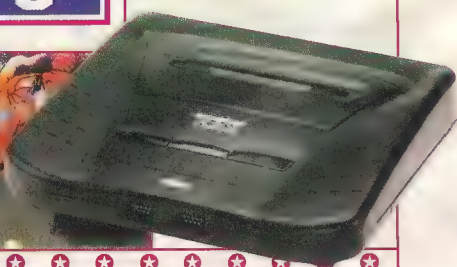
EN **NEPTUNO** la apuesta de **Sega** para el futuro (después de la **Saturn**). Es una **Mega Drive** con **32X** incluido. Sin duda, fue una sorpresa bastante agradable.



★ CHAOTIX ★



★ BEYOND DYSIS ★

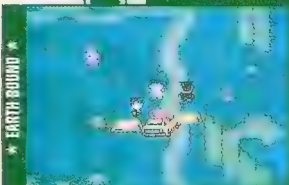


★ CAPCOM ★

La compañía japonesa presentó como novedad más importante para un inmediato futuro el cartucho para **Super Nintendo**, **MEGAMAN X2**. Este título lleva incorporado el chip llamado **C4**, capaz de producir rotaciones de objetos tridimensionales. También lanzará títulos como **THE GREAT CIRCUS MYSTERY** para **SNES** y **Mega Drive**, **THE PUNISHER** para **Mega Drive**, y **CAPTAIN COMMANDO** para **SNES**.



FERIA CES' 95



La compañía Nintendo, directa rival de Sega en el mundo de las consolas, presentó como principales novedades los siguientes títulos: KIRBY'S DREAM COURSE, EARTH BOUND, un estupendo juego de rol para SNES, FX FIGHTER, un juego que recuerda

en algunos aspectos al arcade de VIRTUA FIGHTER, y el impresionante STAR FOX 2, un increíble shoot'em up vectorial.



VIRTUA BOY es la principal baza que Nintendo tiene para hacer oposición a la consola Mega Drive 32X de la compañía Sega. VIRTUA BOY es la primera máquina capaz de reproducir gráficos realmente tridimensionales en un sistema de 32 bits. Ade-

más, este nuevo soporte lleva incorporado espejos ópticos de alta precisión y una pantalla a doble color (rojo y negro) para otorgar un mayor realismo al efecto tridimensional. La compañía japonesa tiene prevista su salida al mercado para el último cuarto del año con tres títulos de fábula.



La conocida compañía americana presentó como novedad más interesante la conversión del conocido arcade PRIMAL RAGE para SNES y Mega Drive. Fue de las pocas empresas que se dignó a

presentar algún producto para la Saturn, como el conocido VIRTUA RACING, con cinco coches para elegir y muchos más circuitos. También pudimos observar las primeras imágenes de POWER DRIVE para Jaguar.

★ ACCLAIM ★



SHOGUN TSUNG'S NEW PLAN IS TO LORE HIS ENEMIES TO COMPETE IN THE OUTWORLD WHERE THEY WILL MEET CERTAIN DEATH BY SHOGUN HIMSELF.



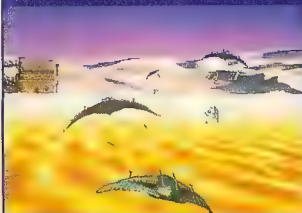
★ MORTAL KOMBAT II ★



★ NBA JAM ★

La compañía Acclaim tuvo como novedad principal el NBA JAM TOURNAMENT, segunda parte del ya conocido juego de baloncesto. Como atractivo para los asistentes a la Feria, esta empresa tuvo la genial idea de traer a su stand al cono-

cido jugador de baloncesto Larry Bird. También presentaron dos títulos novedosos: STARGATE, y WARLOCK, auténticas conversiones de las películas que llevan su mismo nombre. Ambos lanzamientos aparecerán para SNES y Mega Drive.



★ STARGATE ★

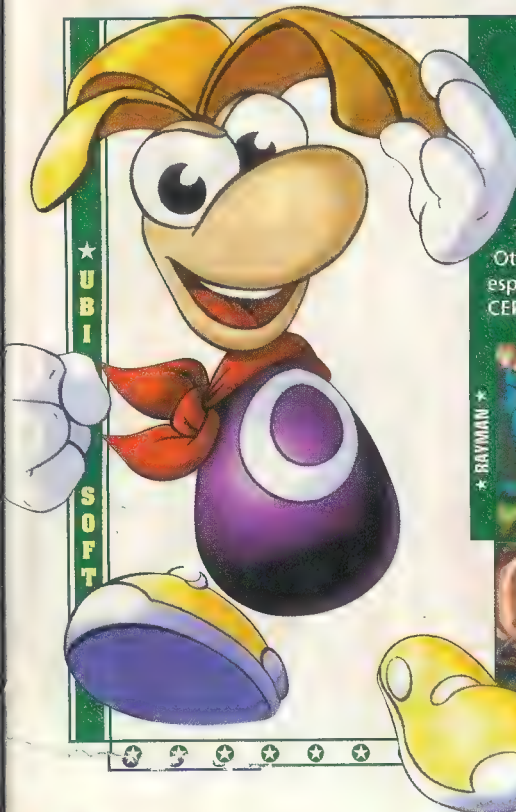


★ WARLOCK ★

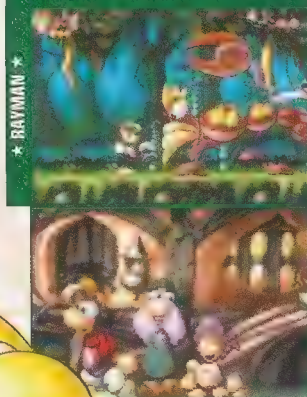


★ SPIDERMAN ★

★ UBI ★
★ SOFT ★



La compañía Ubi Soft presentó como producto estrella el RAYMAN de Jaguar, un estupendo juego de plataformas que te encandilará por sus brillantes gráficos. Otra de las novedades más esperadas fue el STREET RACER para Mega Drive.



★ RAYMAN ★

★ ACCOLADE ★



★ BUBSY 2 ★



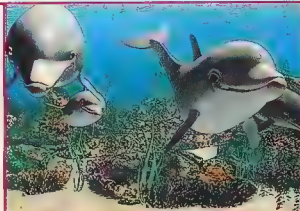
★ NICKLAUS GOLF 95 ★

Los principales productos de esta compañía pueden centrarse en lanzamientos tan conocidos como BUBSY II o NICKLAUS GOLF 95 entre otros. Como podéis ver, la factoría Accolade no ha estado muy fina en cuanto a presentar productos nuevos para el año 95.

FERIA CES' 95

SD

★ ALIAS ★



★ ECCO II ★



★ STAR CONTROL II ★



★ ETERNAL CHAMPIONS ★

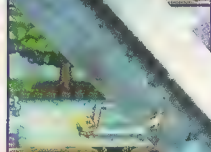
La compañía **Alias** fue, sin ningún género de duda, una de las estrellas de la Feria. Con su tecnología **Silicon Graphics** han sido capaces de desarrollar productos tan buenos y tan conocidos como el **DONKEY KONG COUNTRY** para **SNES**, **KILLER INSTINCT**, o **CRUIS'N USA** para la futura **Ultra 64**. También están desarrollando otros títulos pa-

ra la **Saturn** como **ECCO: THE TIDES OF TIME**, o para la **3DO** como es **STAR CONTROL II**, con la inestimable colaboración de la compañía **Crystal Dynamics**. Para realizar todo este despliegue de gráficos y animaciones, la compañía **Alias** no podría haber funcionado sin un programa llamado **Power Animator** de creación propia.

★ NAMCO ★



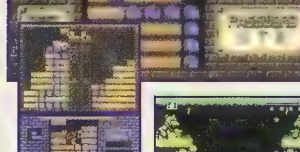
★ PAC-MAN 2 ★



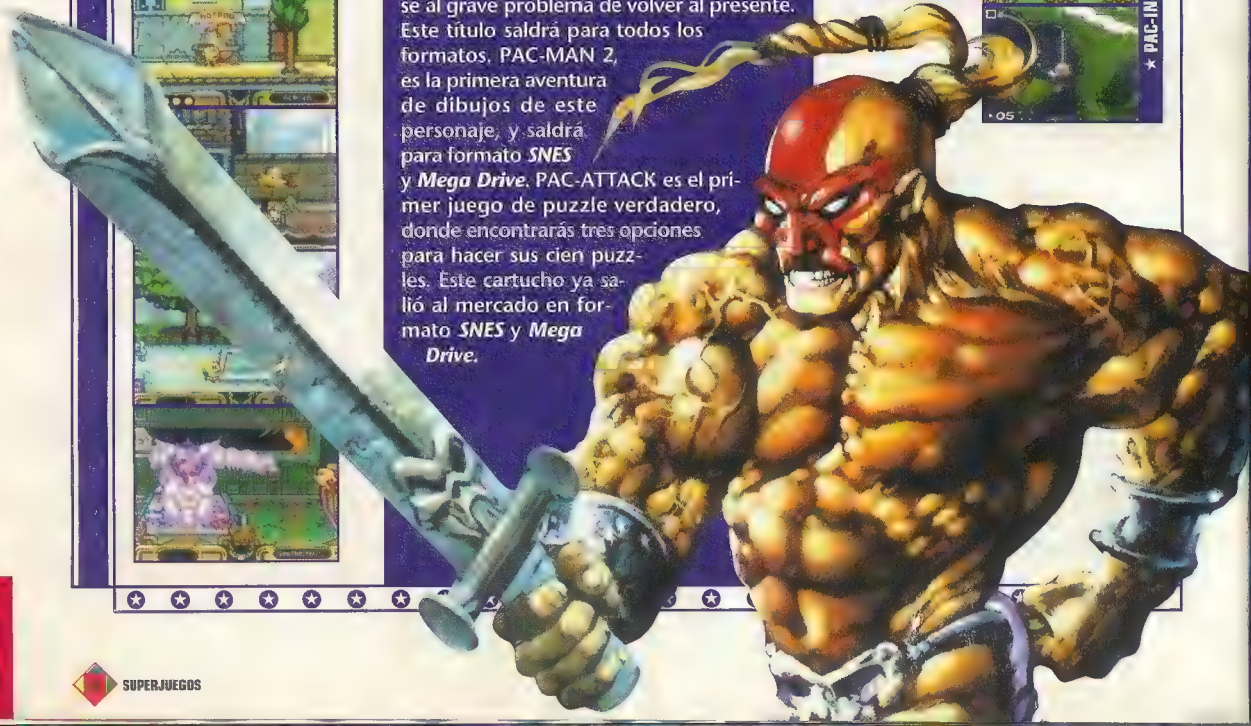
La compañía japonesa **Namco** presentó como producto estrella el **WEAPONLORD**, un juego de lucha que introduce lo último en gráficos renderizados. Además, posee la opción para uno o dos jugadores simultáneamente. Este juego saldrá para formato **SNES** y **Mega Drive**. Los personajes de siempre también salieron a la luz en el stand de la casa nipona. Pacman fue el protagonista de muchos de sus nuevos lanzamientos: **PAC-IN-TIME**, donde el malvado brujo ha trasladado a Pac-man al pasado y tendrá que enfrentarse al grave problema de volver al presente. Este título saldrá para todos los formatos. **PAC-MAN 2**, es la primera aventura de dibujos de este personaje, y saldrá para formato **SNES** y **Mega Drive**. **PAC-ATTACK** es el primer juego de puzzle verdadero, donde encontrarás tres opciones para hacer sus cien puzzles. Este cartucho ya salió al mercado en formato **SNES** y **Mega Drive**.



★ PAC-ATTACK ★



★ PAC-IN-TIME ★



SUPERJUEGOS

**Estudia el Jurásico,
luego date una vuelta por un par de planetas,
y yuélve a casa para la hora de comer.**



Te presentamos los Sound Blaster Multimedia Upgrade Kits.

El mundo avanza hacia la multimedia, tanto si se trata de pilotar una nave espacial en el último juego de ordenador como de estudiar a los dinosaurios a través de un CD-ROM interactivo, y los Sound Blaster Multimedia

Upgrade Kits son la forma de llegar hasta ella.



Sound Blaster es, por supuesto, una de las marcas de productos de sonido, vídeo, CD-ROM, y demás periféricos multimedia, más conocida del mundo. Y hoy te ofrecemos toda una extensa gama de kits multimedia para satisfacer las necesidades de todo el mundo: desde el más experto jugador de juegos de ordenador hasta el más entusiasta de

la multimedia. Cada kit trae todo lo necesario para que tu PC entre en la nueva era de la informática: un CD-ROM para que puedas aprender con los cientos de títulos de educación que ya están disponibles; dos altavoces estéreos de alta calidad; una tarjeta de sonido de Creative Labs y además una biblioteca de software de educación y ocio en CD-ROM para que entres ya*. Y todo esto viene en un paquete muy fácil de instalar y a un precio muy asequible.

Si quieres ver como tu PC entra en la nueva era con el Sound Blaster Multimedia Upgrade Kit, llama a uno de los distribuidores de Creative Labs que aparecen a continuación.



COMPUTAMARKET SA TEL: 91-361 31 52 COMPUTER 2000 TEL: 93-499 91 11 INGRAM TEL: 93-263 05 75 SINTRONIC SA TEL: 977-29 72 00 UMD SA TEL: 94 476 29 93

* No todos los kits contienen los productos que se citan.

© Copyright 1994 Creative Technology, Ltd. Sound Blaster es una marca registrada de Creative Technology Ltd.



FASE 1



FASE 2



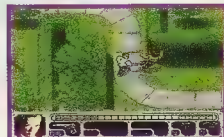
FASE 3



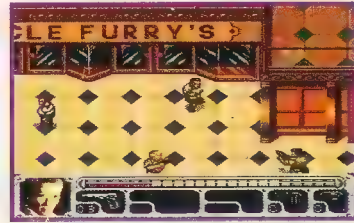
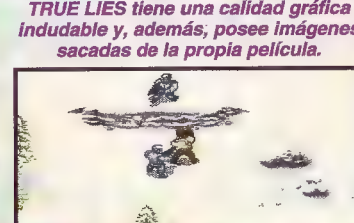
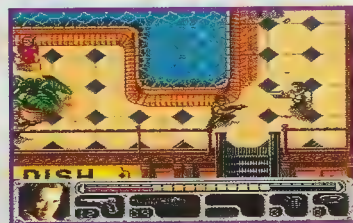
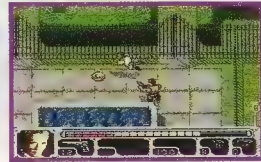
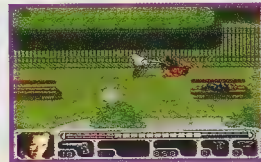
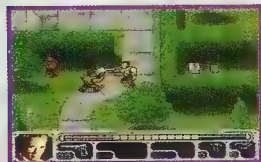
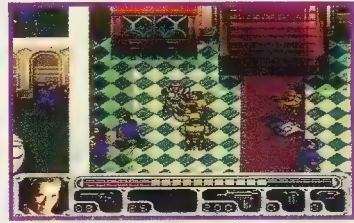
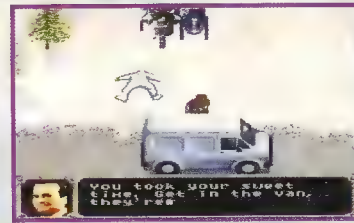
FASE 4



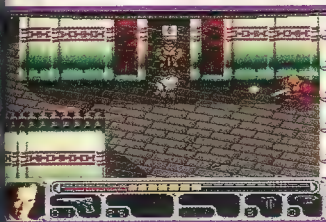
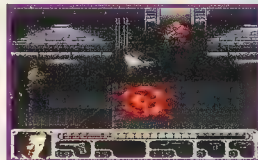
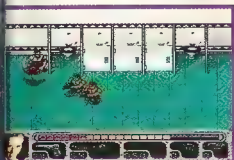
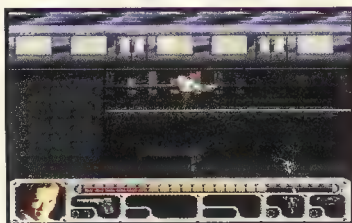
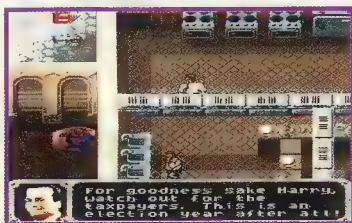
TRUE LIES



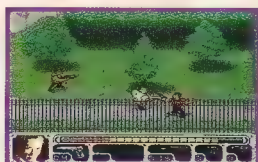
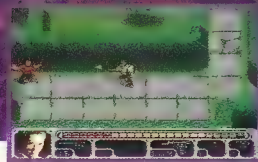
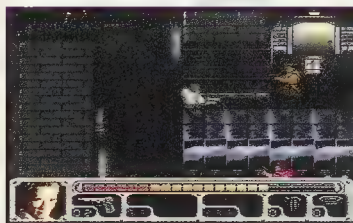
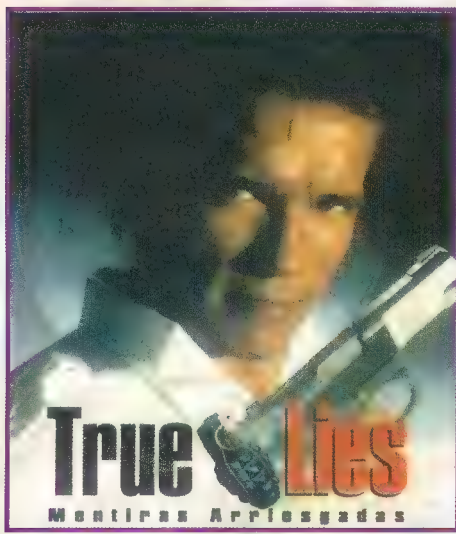
Este juego está inspirado en un filme.



TRUE LIES tiene una calidad gráfica indudable y, además, posee imágenes sacadas de la propia película.



Este título puede convertirse en uno de los grandes éxitos de este año para los 16 bits de Nintendo.

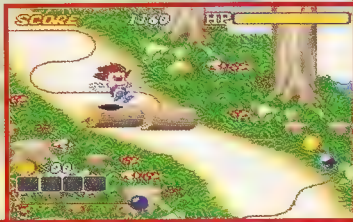
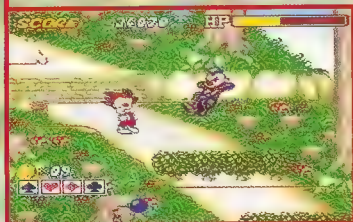


que hemos visto en la versión *beta* que obra en nuestro poder.

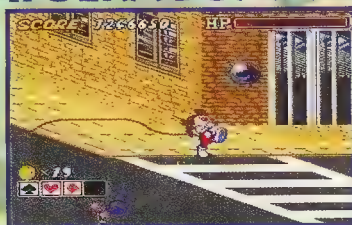
De cualquier forma, nosotros no somos los más indicados para decidir si tanta violencia es buena o no. Yo, por mi parte, no tengo nada en contra. Es más, juegos como éste no me desagradan en absoluto, ya que no tienen por qué influir en el futuro comportamiento de nadie. De todos modos, dejando de lado el aspecto moral del cartucho que nos ocupa, decir que este lanzamiento cuenta con unos cuidadísimos gráficos que os recordarán, a los más nostálgicos, a juegos como INTO THE EAGLES NEST, que hace tantos años divirtió a los usuarios de *Spectrum*. Este cartucho está repleto de imágenes extraídas de la película del mismo título. Con todo esto y con lo que hemos podido ver hasta ahora, no nos queda ninguna duda de que **TRUE LIES** va a ser uno de los mejores cartuchos para Super Nintendo en los próximos meses. Tiempo al tiempo.

J. ITURRIO y J.C.MAYERICK

F A S E 1

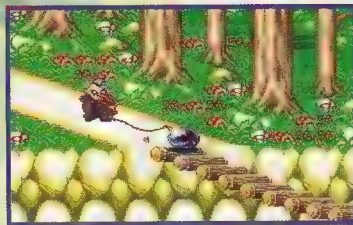


¡FUERA BOMBA!



ES NECESARIO DAR UNA PATADA A LA BOMBA ANTES DE QUE LA MECHA SE CONSUMA. SI NO LLEGAMOS A TIEMPO FINALIZARA NUESTRA AVENTURA.

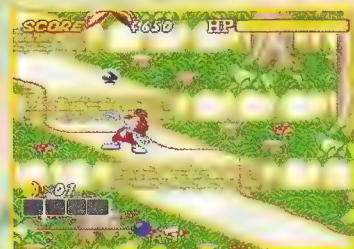
BLACKJACK



ESTE MALVADO PERSONAJE HA RAPTADO A LA PRINCESA HONEY PARA CONSEGUIR EL TRONO DE SU PADRE. TENED CUIDADO CON SUS ARTIMAÑAS Y VILLANIAS.

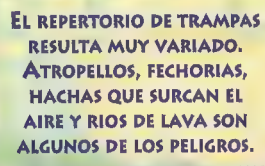
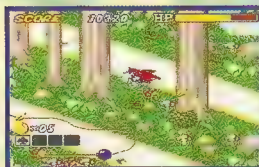
La compañía japonesa Kemco, conocida por la creación de la saga TOP GEAR, nos sorprende con un excelente lanzamiento cuya simpatía calará muy hondo entre los usuarios de **Super Nintendo**. **KID KLOWN CRAZY CHASE** nos narra las aventuras y desventuras de un intrépido payaso, que pone su vida en peligro al intentar salvar a la princesa de sus sueños. Para conseguirlo se enfrentará con el pirata Blackjack, un jugador de cartas que ha sido el responsable del rapto con el que intenta chantajear al rey del planeta de los payasos. Su pretensión es que abdique en su favor. La tarea no será nada fácil, ya que este tahúr ha preparado las trampas más disparatadas y letales para que Kid Klown fracase en su misión.

El juego transcurre en una perspectiva isométrica. Por tanto, iréis avanzando y esquivando obstáculos sin posibilidad de



KID KLOWN CRAZY CHASE

¡ P E L I G R O !



EL REPERTORIO DE TRAMPAS RESULTA MUY VARIADO. ATROPELLOS, FECHORIAS, HACHAS QUE SURCAN EL AIRE Y RIOS DE LAVA SON ALGUNOS DE LOS PELIGROS.

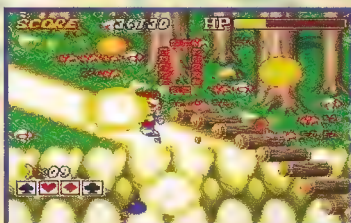




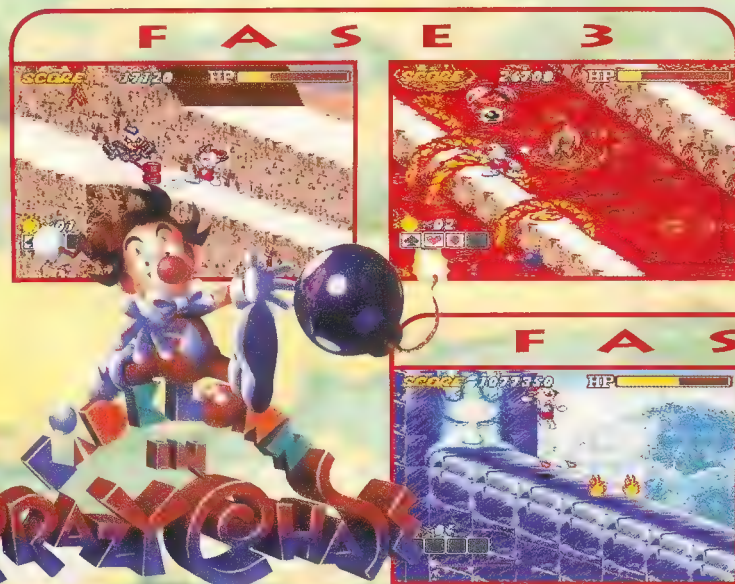
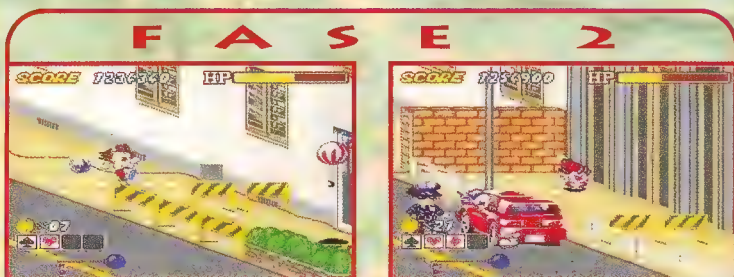
volver sobre vuestros pasos para recuperar algún ítem del camino. El objetivo será alcanzar la bomba que Blackjack ha colocado al final de la fase, antes de que se consuma toda la mecha. Mientras deberéis recoger los símbolos de los cuatro palos de una baraja de póker, que se encuentran escondidos dentro de los globos que pueblan cada fase. Todo esto a



NO HUBO SUERTE



KID KLOWN HA LLEGADO TARDE Y NO HA PODIDO EVITAR QUE LA BOMBA ESTALLE. BLACKJACK HA HUIDO CON LA PRINCESA, Y CON VUESTRAS ESPERANZAS DE ÉXITO.



lo largo de cinco fases, en las cuales se irá incrementando la dificultad hasta límites insospechados. **KID KLOWN CRAZY CHASE** cuenta con melodías de excelente factura y una gran variedad de animaciones, que parecen sacadas de una película de dibujos animados por su indudable calidad y por su sentido del humor. En resumen, una comedia lúdica apta para todos los públicos.

R. DREAMER



PREVIEWS

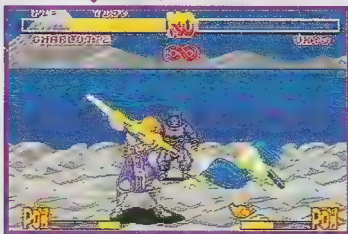
A l igual que ocurre con los jugadores de un equipo de fútbol, los creadores de videojuegos también son personajes cotizados y famosos dentro de su mundillo. Dicen las malas lenguas que la todopoderosa **Capcom** estaba en pleno desarrollo de su **STREET FIGHTER III**, cuando **SNK** realizó una jugosa oferta a todo el grupo de programación. De esta forma, todo el equipo de grafistas, músicos y programadores de **Capcom** pasaron a engrosar las filas de la compañía de Osaka. También se afirma que, antes de abandonar su cometido, tenían ya diseñados a algunos de los nuevos personajes de la tercera parte del clásico, y que **Capcom** los aprovechó creando el que poco más tarde se conocería como SU-



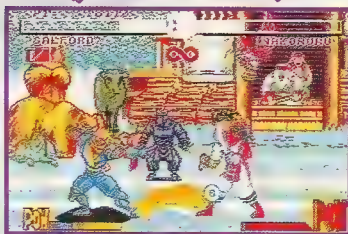
SAMURAI SHODOWN será uno de los lanzamientos más importantes de Sega para el presente año.

SAMURAI SHODOWN

CHARLOTTE

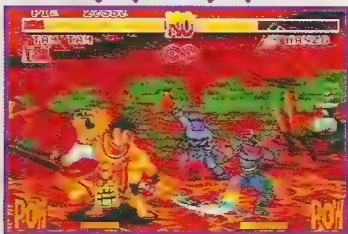


GALDFORD

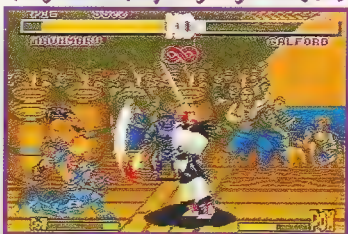


Este título destaca por sus sorprendentes items, sus magias poderosas, sus animaciones de leyenda, doce personajes a elegir y una jugabilidad sin precedentes que marcará una nueva época en el género de la lucha.

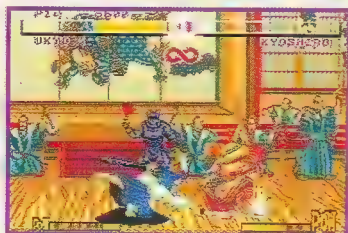
TAMTAM



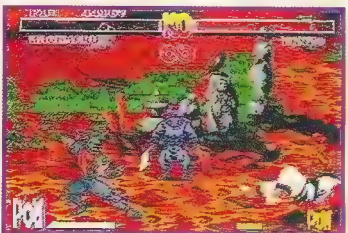
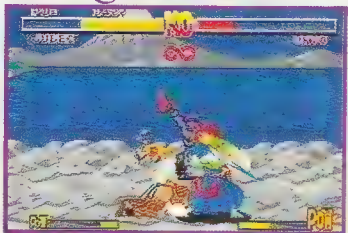
HAOHMAARU



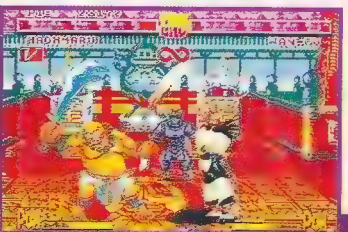
HANZO



JUBEJ

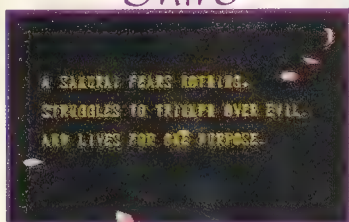


KYOSHIRO

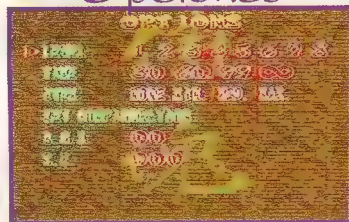




Intro



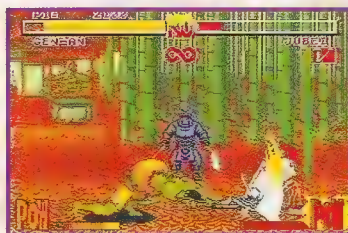
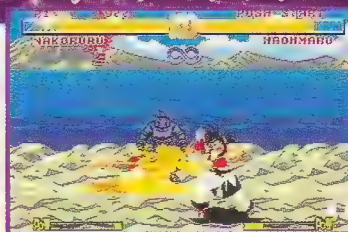
Opciones



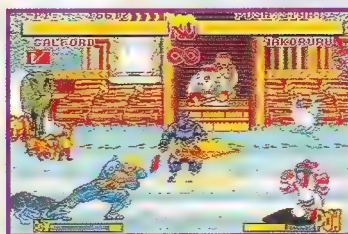
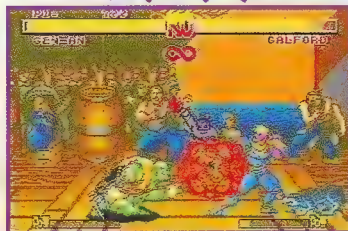
Selección



NAKORURO



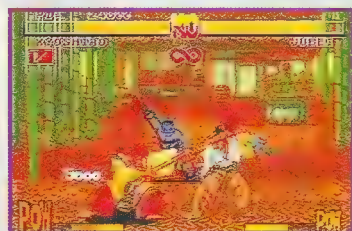
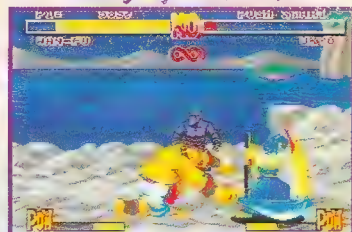
GEN-AN



UKYO



WAN-FU



PER STREET FIGHTER II. Una vez que este elenco de programadores asentó sus bases en SNK dio a luz lo que se iba a convertir en uno de los títulos más celebrados de toda la historia, el gran SAMURAI SHODOWN. Junto con ART OF FIGHTING, MORTAL KOMBAT y el mencionado STREET FIGHTER, constituye uno de los reyes de este género. Además, la segunda parte de este juego es quizá el arcade más buscado en todos los salones recreativos. Todo esto viene a colación de la inminente puesta a la venta de la versión para *Mega Drive* de este clásico de Takara. Sega, al ver las tremendas capacidades lúdicas de este programa, ha decidido apostar por él como uno de los lanzamientos fuertes del año.

Lucha eminentemente de espadas, items sorprendentes, magias poderosas, animaciones de leyenda, doce personajes seleccionables, fases de bonus y una jugabilidad que marcará época dentro del catálogo de juegos de lucha son sus poderes. El mes que viene, mucho más.

THE SCOPE

The Apprentice



res Marvin, el aprendiz del gran brujo Gandorf S. Wandburner III. Sin embargo, pese a ser un alumno aventajado, tu

humildad no tiene límites. Por eso tu obligación es ocuparte de todas las tareas aburridas, y a veces peligrosas, que el brujo, por su elevada categoría, no puede ejecutar personalmente.

Este juego representa una semana de trabajo de Marvin. La Torre Medieval, El Pozo, Hi Tech, La Torre de Hielo, La Torre Desierta y La Torre de los Juguetes son los seis lugares que Marvin deberá visitar, saltan-

HI SCORES

TOP 20 WIZARDS		
1	MARVIN	0050000
2	MARVIN	0047650
3	MARVIN	0040000
4	MARVIN	0030000
5	MARVIN	0020000

OPCIONES



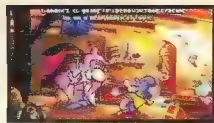
INTRO



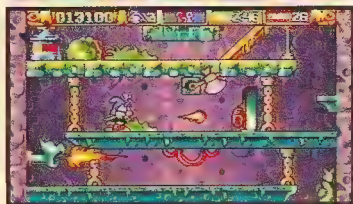
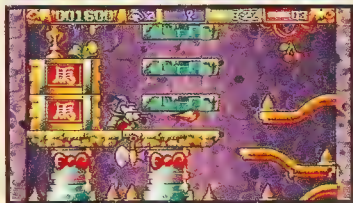
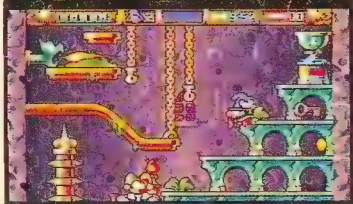
THE APPRENTICE



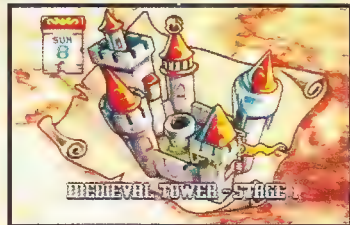
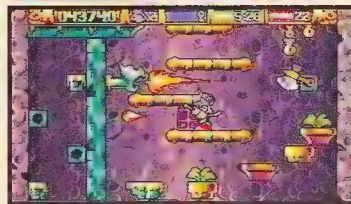
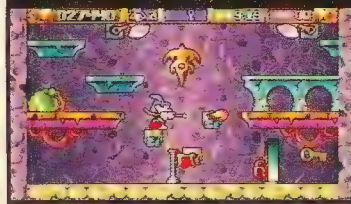
Este juego narra la vida de un aprendiz de brujo.



FASE 1

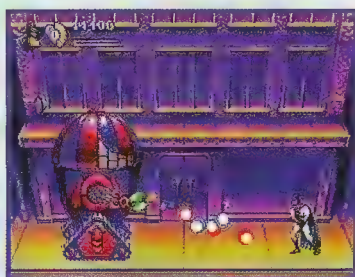


FASE 2

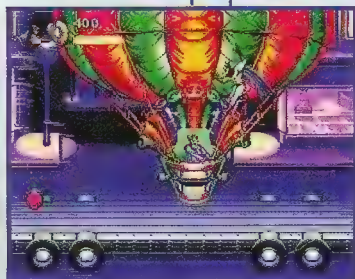


do de plataforma en plataforma. Además de su salto, dispondrá de unas cuantas armas según el nivel en el que esté situado. Una varita mágica, una pistola de agua, un arco con sus flechas o unas bolas de goma forman parte de su arsenal. También podrás divertirte con Marvin en sus fases de bonus al finalizar cada misión diaria. Este título les sonará a más de un usuario de Amiga, ya que les hizo felices hace poco tiempo. La calidad de sus gráficos y su jugabilidad le convierten en uno de los lanzamientos importantes a la hora de elegir nuestro compacto preferido. Mejor incluso que su rival de género, HOTEL MARIO.

THE SCOPE

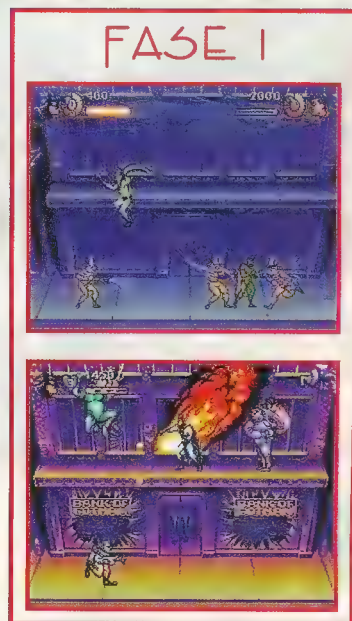


ENEMIGOS



Batman, el popular personaje creado por la Warner para el cómic y la televisión, regresa de una manera triunfal a la consola **Mega Drive** con una apasionante historia: **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN**. Para tan magna ocasión, los creadores de la compañía **Sega** han dispuesto de uno de los entornos escénicos más brillantes y coloristas que hayamos podido observar en este formato. Para que podáis haceros una idea aproximada, la fidelidad gráfica con la serie televisiva es absoluta, con unos decorados ricos en detalles y unas tonalidades tremendamente vistosas. Extraordinarios efectos de pantalla, gran sensación de profundidad, varios e impecables scrolls de fondo y espectacular animación en los personajes completan esta pequeña joya visual. Pero no todas las sorpresas de este juego llegarán a través de los ojos.

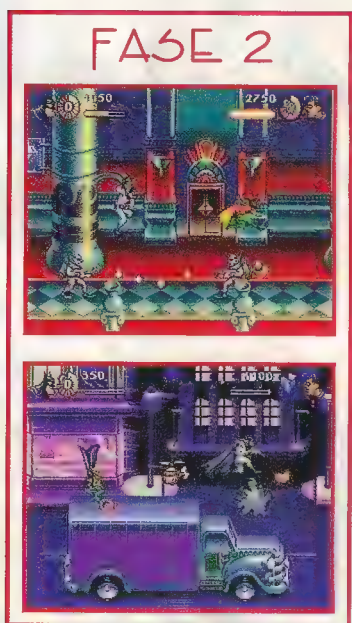
Su desarrollo mezcla de forma atractiva fases típicas de arcade (con mucho disparo y golpes de todos los estilos), con otras de puro *shoot'em up* a los mandos de un artillero alado. Aunque lo que podéis



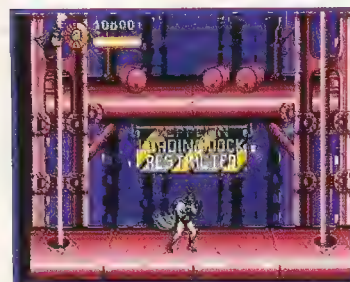
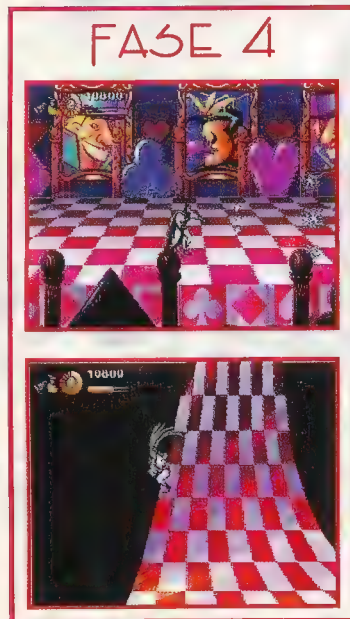
FASE 1

observar en estas pantallas es sólo una versión inacabada (con enemigos en sus dos primeras fases), os podemos asegurar que este cartucho tiene un ritmo endiablado. Por tanto, no tendréis ni un solo segundo de descanso. Para hacer frente a esta avalancha de malvados, artefactos mecánicos y enemigos finales, Batman cuenta con diver-

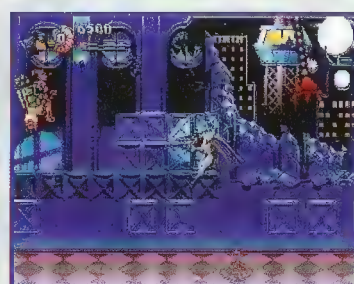
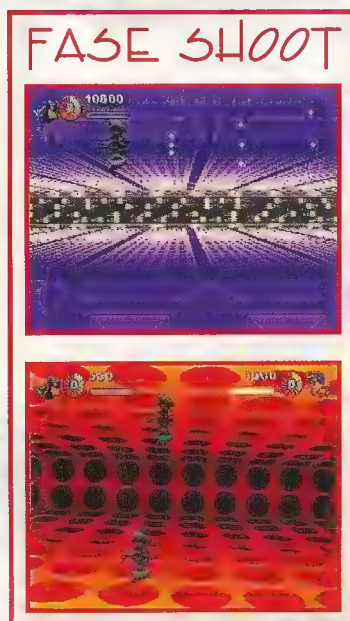
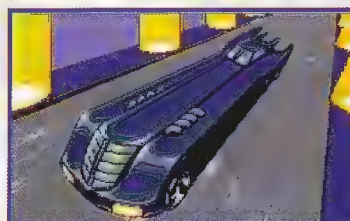
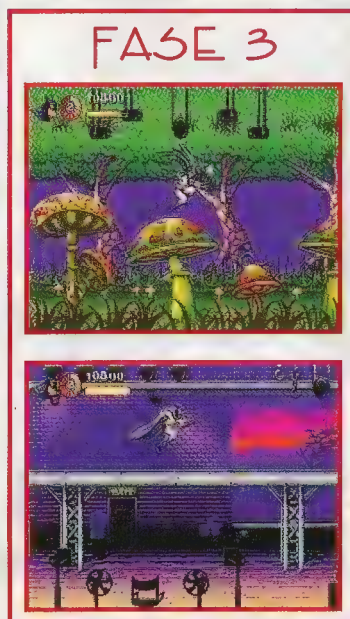
BATMAN & ROBIN



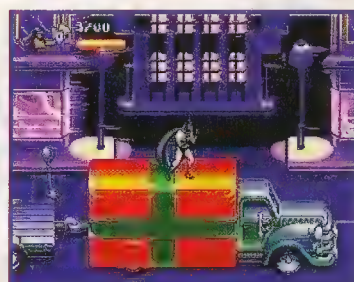
FASE 2



sos tipos de disparos, que podremos aumentar en intensidad gracias a los múltiples items repartidos en cada fase. Los jefes finales, con sus terribles engendros mecánicos, son viejos conocidos de Batman y Robin: Harley Queen, The Joker, El malvado Pingüino, Catwoman y



El héroe alado y Robin regresan a la Mega Drive con una aventura trepidante, en la que se enfrentarán con sus clásicos enemigos.



Riddler. En nuestro próximo número os ofreceremos una extensa review. Para tan magna ocasión ya dispondremos de la versión completa de **THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN**.

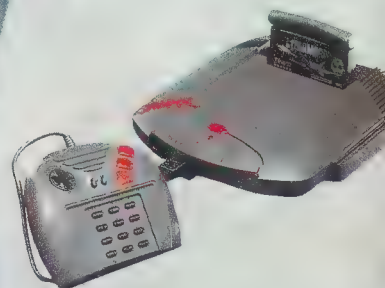
DE LUCAR

**NEO GEO
CD**



**ATARI
JAGUAR**

SATURN



LASP

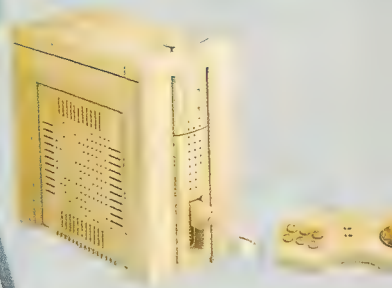
(976) 563404

**IMPORTAMOS
FUTURO**

PLAYSTATION

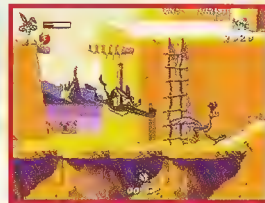


3DO (M2)



NEC FX

CORRECAMINOS



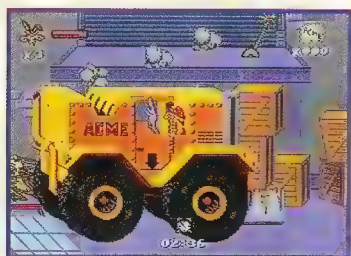
B U T E S

COYOTE

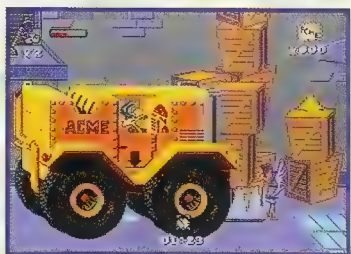
El simple hecho de que un personaje de los dibujos animados se convierta en el indiscutible protagonista de un videojuego es ya toda una garantía de éxito. Si, además, los personajes en cuestión no son otros que el genial Coyote y el veloz Correcaminos, pues mejor que mejor. Un juego de similares características lo pudimos disfrutar hace un año aproxi-

JURASSIC PARK), ha tomado el relevo de **Sunsoft**. La verdad es que si no fuera por los créditos, nadie diría que no estamos ante una nueva obra de **Sunsoft**, ya que todas las virtudes gráficas que nos impactaron en *Super Nintendo* siguen in-

tactas e, incluso, han sido ampliadas hasta límites insospechados. Uno de los detalles que más gustará a los seguidores de las plataformas es la posibilidad de controlar al



ENEMIGO FINAL

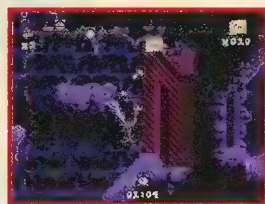


Coyote o al Correcaminos, según nuestro propio capricho. El mapeado es similar sea cual sea el protagonista elegido. Sólo variarán los objetivos. Todos los ricos detalles de la serie de los dibujos animados tienen cabida en este fantástico programa. También existe alguna apari-

ROAD RUNNER

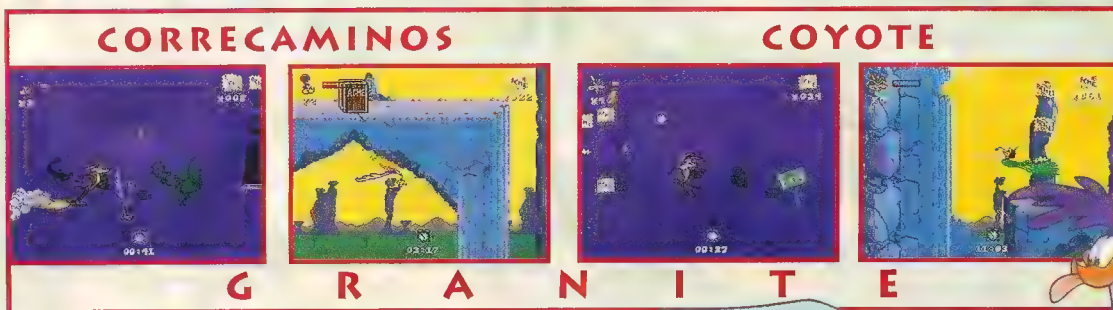
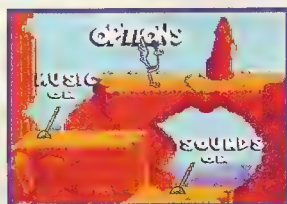
madamente. Se trataba de un cartucho para *Super Nintendo* apadrinado por la prolífica **Sunsoft**. Si había algún aspecto que nos maravilló de este lanzamiento, fue el genial tratamiento gráfico con el que se dotó a todos los detalles del juego. Un año más tarde llega una nueva entrega para los 16 bits de **Sega**. Este cartucho, sin ser idéntico a la versión para **SNES**, sigue sus mismas directrices. **Blue Sky**, compañía responsable de títulos como *LA SIRENITA*, *REN & STIMPY*,

CORRECAMINOS



C A V E R N S

COYOTE

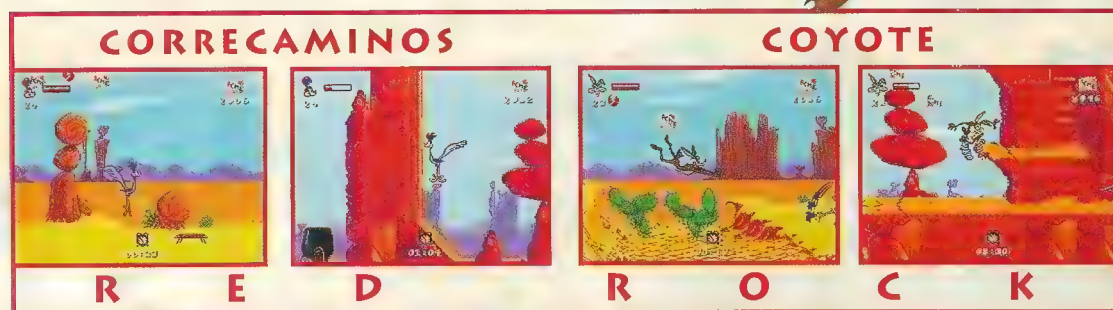


ción de personajes de la Warner como el Pato Lucas o Elmer, que se dan un garbeo por alguna de las fases.

Los decorados son extraordinarios, pero lo que más asombrará a los incondicionales serán sus increíbles animaciones, que son de las mejores que jamás hemos visto en una *Mega Drive*. El sonido también es otro de los puntos fuertes pero

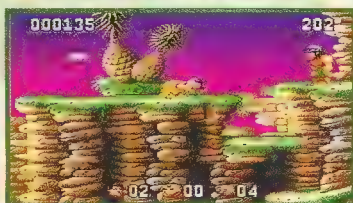
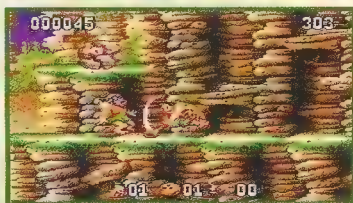
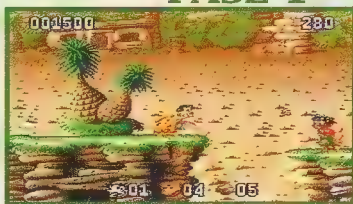
que, como todo lo demás, queda ensombrecido por el excepcional humor que destila todo el cartucho. Pienso que para ser una preview ya os he contado demasiado. Esperad al número que viene, porque seguramente este lanzamiento no os defraudará.

THE SCOPE

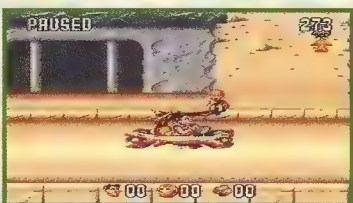
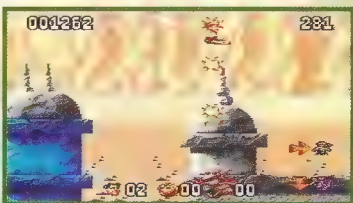
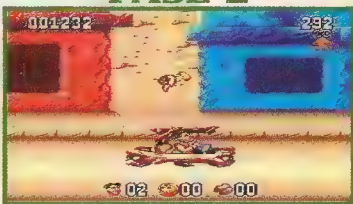




FASE 1



FASE 2



THE FLINTSTONES

CONTIENE OPCIONES CONTRASEÑA PUNTUACIONES

SUPER NINTENDO

OCEAN

16

MEGAS REINO UNIDO

PASSWORDS



Con la ayuda de los passwords, Pedro resolverá algún que otro obstáculo.

FLINTSTONES, THE MOVIE

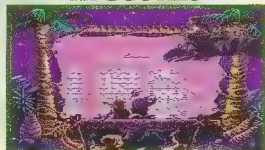
CONTINUE



ENEMIGO



HI SCORES



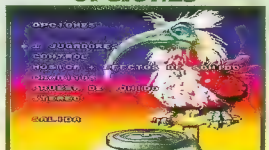
IDIOMA



INTERMEDIO



OPCIONES



Desde hace varios años, la compañía **Ocean** siempre ha tratado de adquirir las licencias de las películas más taquilleras de cada temporada. En una primera etapa sus producciones solían ser un auténtico bodrio (ROBOCOP 3, COOL WORLD), hasta que llegó su primer ADDAMS FAMILY que supuso un auténtico punto de inflexión en su curva de calidad. La segunda parte de este lanzamiento fue

como escalar un gran peldaño, y su JURASSIC PARK constituyó su verdadera consagración. Para muchos, **Ocean** ha sido una de las compañías de mejor evolución. **FLINTSTONES, THE MOVIE** sigue en la línea de su celebrado JURASSIC PARK. Un sólido plataformas que como elemento distintivo de la compañía tiene su enorme dificultad y la tremenda calidad de sus gráficos. De hecho, el sprite protagonista es una perfecta digitali-

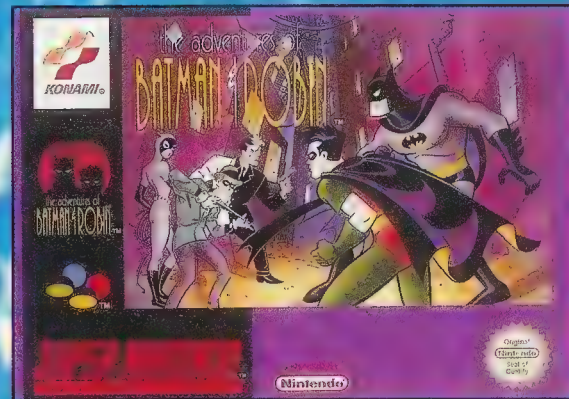
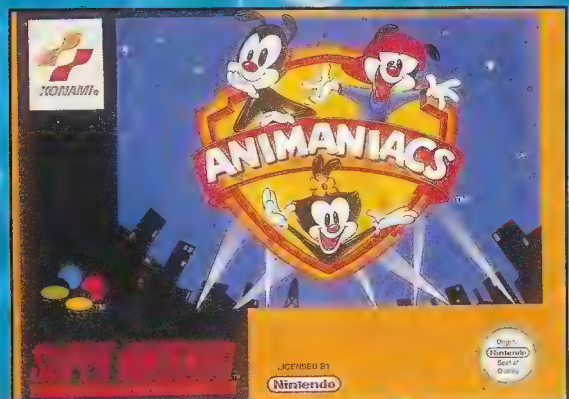
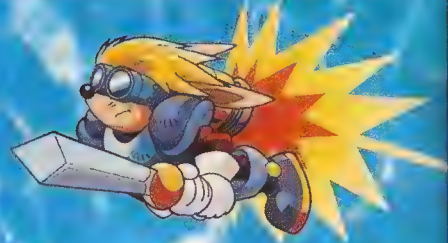
zación del actor de la película, el popular John Goodman. Los típicos planos de scroll, que vimos en ADAMS FAMILY 2, animaciones fantásticas, patrones de ataque soberbios y todo el elenco de personajes que conforman la célebre serie de **Hanna Barbera** comprimidos en 16 megas de acción plataforma. Mucho mejor que el filme.

THE SCOPE

NOVEDADES
KONAMI 94-95

MUNDO DE VIDEO JUEGOS KONAMI

RECIENTE LLEGADOS DE JAPON



Distribuido por GISBOR, S.L.

Tel. (91) 431 2145 /2294

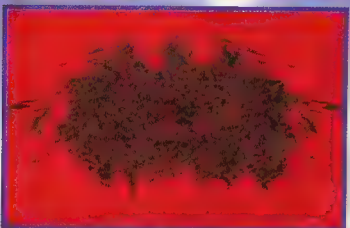
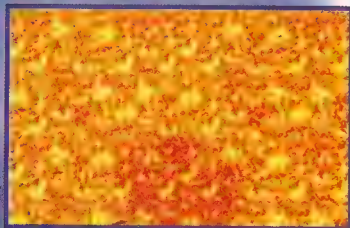
Fax (91) 431 2228

De venta en los mejores establecimientos.

SUPER NINTENDO

Demon's Crest

Cuando uno lleva ya un largo tiempo testeando la práctica totalidad de los juegos que salen al mercado, las preferencias por determinadas compañías se van haciendo cada vez más palpables. El caso que nos ocupa, la nipona Capcom, es un buen ejemplo de lo que podría considerarse como la productora ideal.

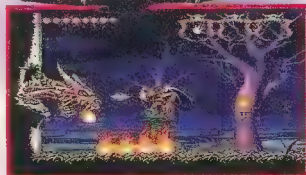


DEMONIACO

Dicho prestigio está basado en títulos como GHOST'N'GOBLINS, GHOULS'N'GHOSTS, MEGA MAN, COMMANDO, 1942, 1943 o BIONIC COMMANDOS. Por tanto, **DEMON'S CREST** alberga en su interior la misma calidad que ha hecho famosa a **Capcom**, aunque en un primer momento os parezca increíblemente breve. Luego, con el tiempo, comprobaréis que de lo dicho nada, ya que deberéis enfrentaros a una mezcla de aventura y beat'em up en el que la jugabilidad desbordará todas vuestras previsiones. De todas formas, no os asustéis. No deberemos limitarnos a recorrer los distintos niveles, acabando con todos los enemigos, puesto que determinadas piedras preciosas nos serán entregadas por los distintos

A N F I T E A T R O

SECTOR 1



El enfrentamiento con Somulo no será más que un simple calentamiento.

SECTOR 2



Este será el primer combate con Hippograf, la gárgola milenaria de Phalanx.

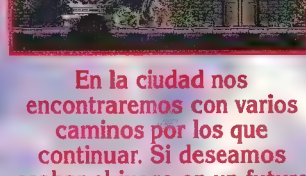
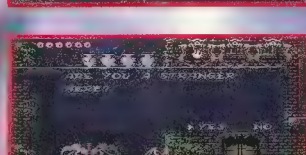
SECTOR 3



En el primer encuentro con Arma, éste nos obsequiará con la piedra de la Tierra.

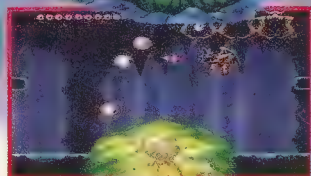
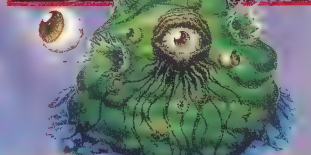
L A C I U D A D

SECTOR 1



En la ciudad nos encontraremos con varios caminos por los que continuar. Si deseamos acabar el juego en un futuro cercano, deberemos recorrer todos los lugares que podamos visitar.

SECTOR 2



Este personaje nos entregará el Fire Buster cuando sea derrotado.

SECTOR 3



Felth nos entregará el Fire Buster. Con él podremos destruir los muros de piedra.

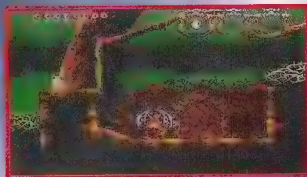
EL CEMENTERIO

PUERTA

FLAME LORD

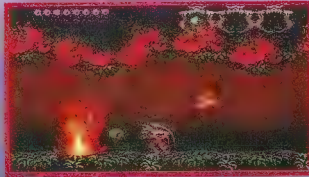
SCULA

SECTOR 1



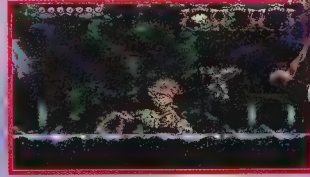
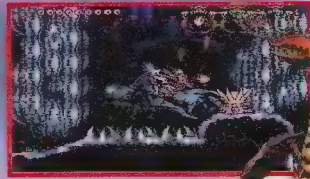
Tras un pivote de metal que la gárgola del suelo puede retirar, está el nuevo camino.

SECTOR 2



El Señor del Fuego no será excesivamente generoso con nuestro esfuerzo.

SECTOR 3

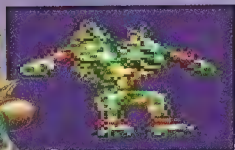


Si le derrotamos, conseguiremos recuperar toda nuestra energía.



G A R G O L A S

TIDAL



Es la única de las cinco gárgolas que no sufre ningún tipo de daño cuando se desplaza por el fondo de los mares y de los pantanos

COMUN



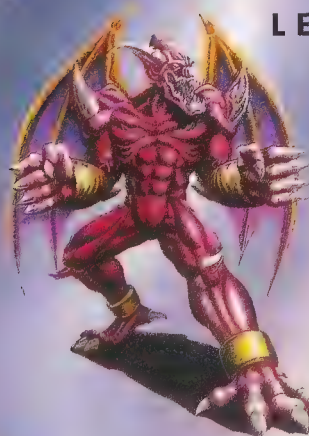
Comenzaremos el juego con ella y, aunque es la más simple, también será la que más utilicemos durante esta aventura.

AEREA



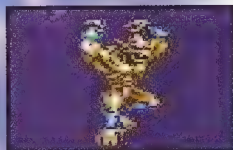
Con ella podemos volar y acceder a lugares que, de otra forma, nos serían casi inalcanzables.

LEGENDARIA



Su magnífico entrenamiento en el campo de la lucha le permite, durante los enfrentamientos, recibir muchos menos daños que el resto de gárgolas.

SUELO



Su gran fuerza nos permitirá retirar los obstáculos que nos encontremos en nuestro camino. Con él podremos descubrir nuevos caminos secretos.



TORRES GEMELAS

TORNADO

Si te introduces en él, aparecerá en un nivel teóricamente oculto.

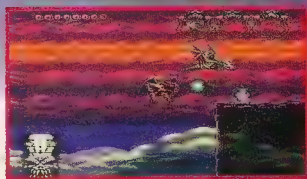
FLIER

Si le derrotamos, conseguiremos un nuevo arma, el Fire Claw.

ARMA

Otro enfrentamiento con Arma, y nueva piedra: esta vez, la del aire.

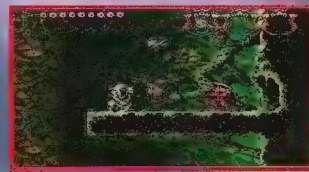
SECTOR 1



SECTOR 2



SECTOR 3



rivales, a medida que acabemos con ellos. Estos objetos nos darán la posibilidad de mutar a Firebrand, nuestro personaje, en seres más poderosos para alcanzar niveles ocultos. El protagonista se desplazará, a gran altura,

por un extenso mapeado, donde descubrirá los distintos escenarios (hasta un total de siete). El aspecto gráfico es, sin duda, el más destacado de todo el juego. Guarda toda la esencia de sus predecesores. Una vez más debe-

mos dejar constancia del uso sobresaliente de las paletas por parte de los programadores. Sea cual sea la consola que caiga en sus manos, **Capcom** siempre explotará sus posibilidades gráficas, prestando una atención es-

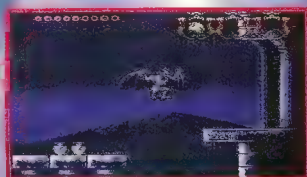
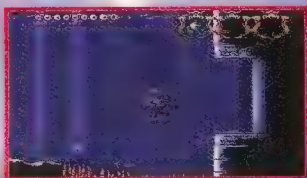
LAS RUINAS

PUERTA

CRAWLER

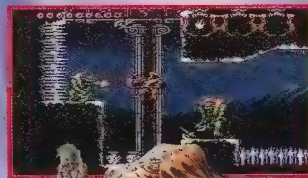
HOLOTHURION

SECTOR 1



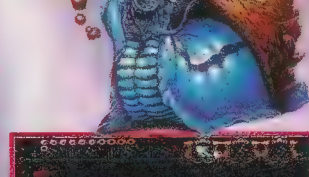
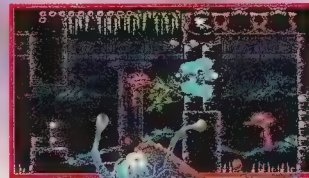
Como en los restantes niveles, ante nosotros se presentará una nueva bifurcación. Dependiendo de la que elijamos, deberemos enfrentarnos a la babosa Crawler o al temido Holothurion

SECTOR 2



Su asqueroso aspecto oculta una sorprendente habilidad para el combate.

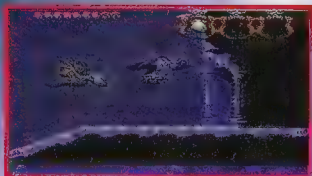
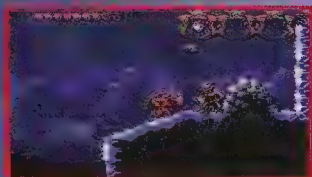
SECTOR 3



Holothurion, un extraño nombre para un ser que habita en el fondo del lago.

CIUDAD DE HIELO

Puerta



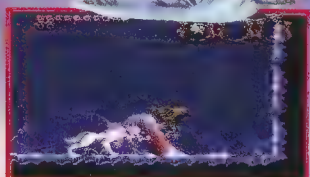
En la ciudad del hielo nos encontraremos con el mapeado más complicado. Deberemos buscar una entrada, celosamente guardada, que nos reportará nuevas armas y una de las ansiadas piedras.

ARMA



En el penúltimo combate con Arma, éste nos entregará la piedra del agua.

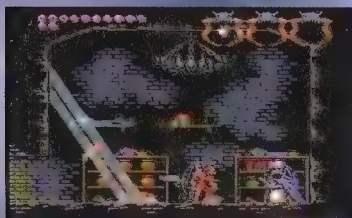
GREWON



Lo único que Grewon guarda es una nueva y potente arma: Demon Fire.

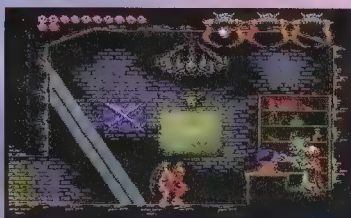
T I E N D A S

CONSULTA DE MOLWOUS



Gracias a él, conoceremos los poderes de los talismanes que hallaremos esparcidos por todo el reino.

TIENDA DE MORACK



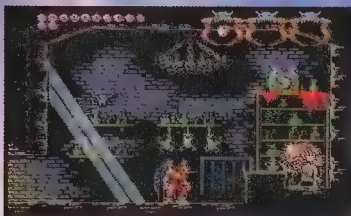
En ella podremos comprar hechizos para los pergaminos que encontraremos durante el juego.

TIENDA DE JUEGOS DE TRIO



A cambio de una moneda de plata, Trio nos dará la posibilidad de conseguir dinero jugando con él.

TIENDA DE PHOROPA



Al igual que en la tienda de Morack, sólo que con pociones para las vacías urnas que hayamos recogido.

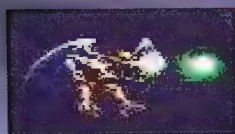
pecial al colorido, que tanto los sprites como los fondos van a utilizar. Y como prueba, un botón: el comienzo del juego no es un inicio vulgar. Como aperitivo de lo que nos espera, un impresionante dragón, perfectamente animado y con unas dimensiones asombrosas, se enfrentará a nosotros en un duelo a muerte. Sin embargo, no nos costará excesivo trabajo acabar



con su vida. El resto de enemigos son un derroche de dificultad y buen hacer, con mención especial para el último enfrentamiento con Phalanx, donde tendremos mínimas posibilidades de vencer. Las dos únicas carencias de este lanzamiento residen en el escaso número de animaciones de cada personaje, y en la ligera ralentización observada cuando la pantalla se llena de

ARMAS

BUSTER FIRE



CLAW FIRE



DEMON FIRE

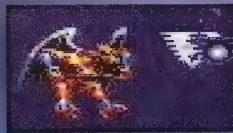


FIRE



Durante el juego encontraremos cinco armas distintas, que la gárgola común podrá utilizar. Algunas son imprescindibles.

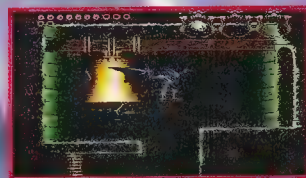
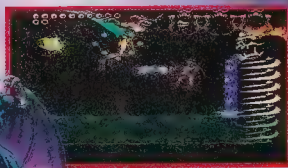
TORNADO FIRE



CASTILLO DE PHALANX

PHALANX

ENEMIGO



SECTOR 1

un gran número de enemigos. Por suerte, este hecho no suele ocurrir muy a menudo. De cualquier forma, todo lo dicho sirve como inmejorable presentación de un cartucho, que cuenta con una de las mejores y más trabajadas bandas sonoras que hemos podido escuchar hasta el momento en una Super Nintendo.

El primer tema, en el anfiteatro, es un



prodigio de ambientación. Así, se completa un sensacional programa que, a buen seguro, le reportará nuevos y grandiosos éxitos a la cada vez más carismática

Capcom. Estamos ante una firme candidata al imaginario galardón concedido a la mejor compañía del momento. Tiempo al tiempo.

J.C. MAYERICK



CAPCOM

CAPCOM

MEGAS ♦ 16

JUGADORES ♦ 1

VIDAS ♦ 1

PASES ♦ 1

CONTINUACIONES ♦ INFINITAS

PASSWORDS ♦ 91

GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

- ▲ Impresionantes enemigos de final de fase y asombrosos fondos.
- ▲ La paleta de colores ha recibido un trato de auténtico genio.

92

MUSICA

- ▲ Variadas melodías perfectamente realizadas.
- ▲ Con ellas se consigue dotar al juego de una magnífica y rítmica ambientación general.

93

SONIDO FX

- ▲ No es un aspecto que destaque precisamente por su espectacularidad.
- ▼ Más bien, se sitúa en la mediocridad del resto de producciones.

89

JUGABILIDAD

- ▲ Al fin y al cabo, es una nueva entrega de la saga GHOST N GOBLINS.
- ▲ Las pequeñas dosis de aventura constituyen toda una gran idea.

94

GLO BAL

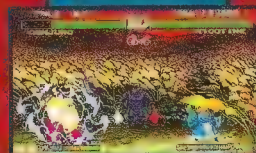
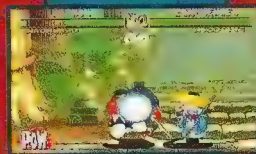
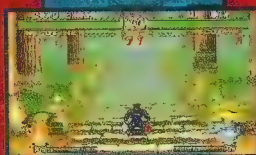
93

La nueva entrega de la saga GHOST N GOBLINS mantiene la misma brillantez técnica que las anteriores producciones. Gráficos, música, animaciones y, sobre todo, una por fantasía ambientación invidiada de calidad. Es uno de los megas de este juego. Mención especial para el enemigo con el que nos enfrentaremos al comienzo del juego.

COMET

Desde las lejanas tierras de Oriente, los componentes de la compañía SNK vuelven a la carga con la segunda parte de uno de los títulos más representativos del género de lucha para Neo

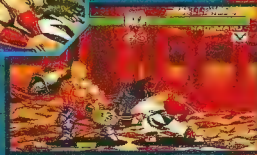
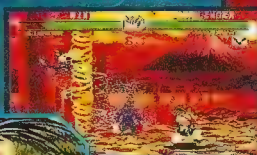
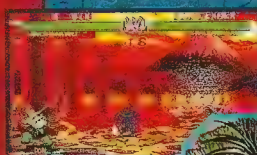
CAFFEINE NICOTINE



Un nuevo nivel de la serie

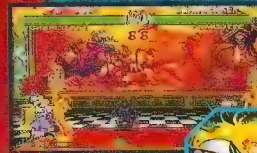


HAOHMARU



CHARLOTE

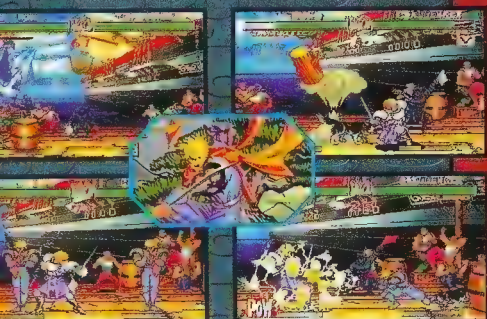
La joven dama francesa



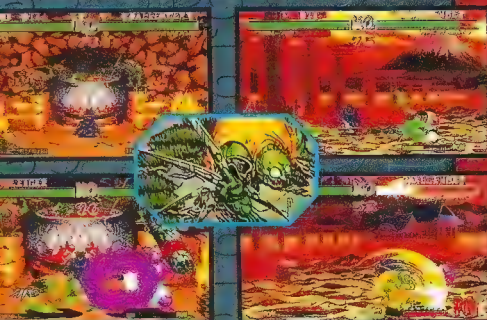
EARTHQUAKE



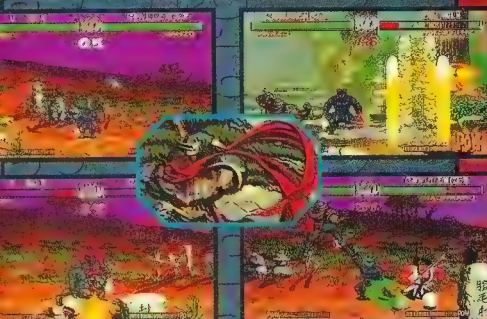
GALDFORD



GEN - AN

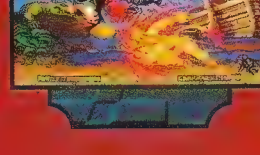
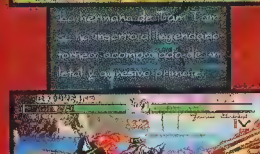
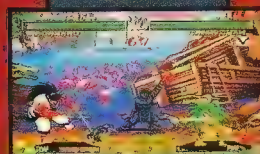
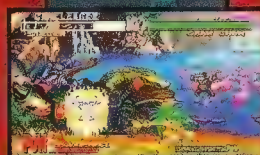
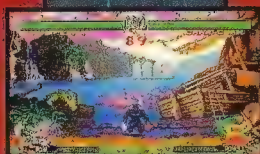


HANZO



Geo SAMURAI SHODOWN. Más luchadores, nuevas combinaciones de golpes, escenarios impresionantes y unas melodías de cine sin olvidar de las excelencias de este gran título.

CHAM CHAM



EDO EXPRESS



AMAKUSA



a verdad es que parece difícil decantarse por un juego de lucha para esta consola.

FATAL FURY, FATAL FURY 2, FATAL FURY SPECIAL y las dos partes de ART OF FIGHTING parecían ser la cima de este género. Sin embargo, tras visualizar el espectáculo que nos deparaba SAMURAI SHODOWN II, hemos comprobado definitivamente que los componentes de SNK han traspasado las fronteras de la genialidad con este

juegazo de 202 megas. Para empezar, hay cuatro nuevos personajes que completan la lista de 15 luchadores. Y digo quince porque Tam Tam, el guerrero inca, ha desaparecido de escena para dar paso a su hermana pequeña y a su inseparable mono. Como es de suponer, todos ellos están predispuestos a poner sus vidas en juego en el torneo más legendario de la tierra del sol naciente: Katana Battle. Una vez dentro del desarrollo nadie es amigo de nadie, y habrá que disputar

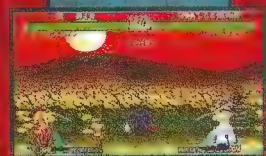


doce endiablados combates para enfrentarse a un temible enemigo, la bruja Mizuki, que no os dará un segundo de respiro, ya sea con su perro mutante o sus demoleadores golpes. Siempre podréis disputar un combate en la modalidad de dos jugadores para hacer gala de vuestras habilidades ante vuestros amigos, y tendréis también la posibilidad de luchar contra cualquiera de los 14 personajes restantes.

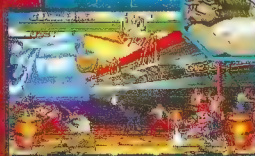
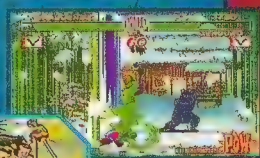
La innovación que supuso la barra de



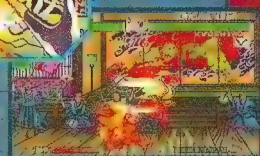
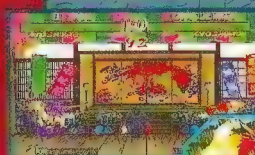
KIBAGAMI GENJURO



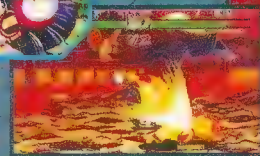
JUBEI



KYOSHIRO



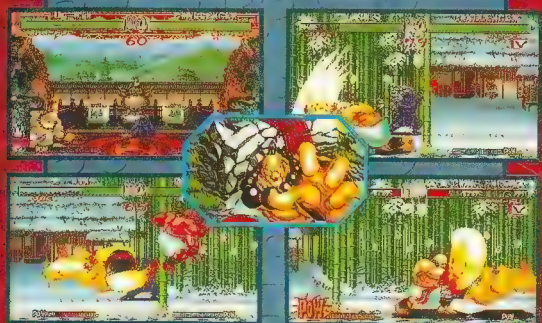
NAKORURU



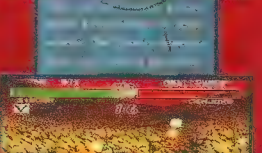
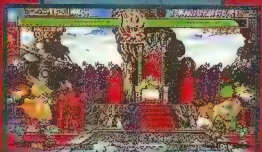
UKYO



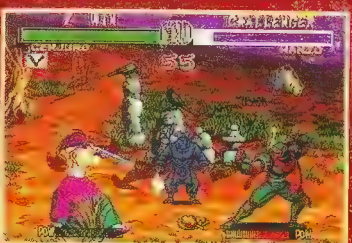
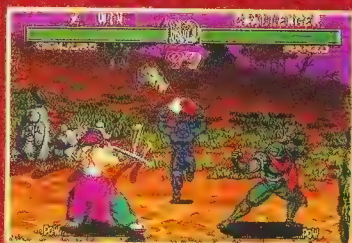
WAN FU



MIZUKI (JEFA FINAL)

NEINHALT
SIEGER

energía rage gauge, que se iba cargando al recibir golpes hasta iluminarse, indicando el momento adecuado para ejecutar un golpe especial, continúa en esta segunda entrega, pero con una pequeña diferencia. Si vais a opciones, podréis seleccionar que el movimiento especial sea normal o que cause un daño mayor en vuestros adversarios. Pero aquí no se terminan los cambios introducidos por los programadores. Los luchadores anteriores tienen nuevos golpes en su repertorio, consiguiendo



do que los combates ganen en espectacularidad y jugabilidad. Además, es necesario reseñar los cuatro nuevos personajes que disponen de su propio estilo de lucha. Todo un lujo al servicio de los más encarnizados combates de lucha.

Los increíbles escenarios, con un buen número de sprites en movimiento para animar las escenas, son de los más vistosos y originales que hemos visto por el momento, gracias a la excelente calidad gráfica de los

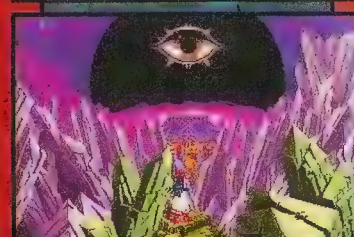
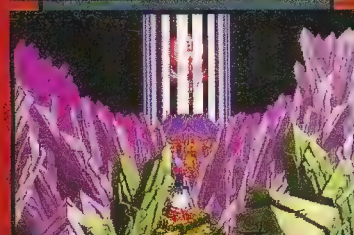
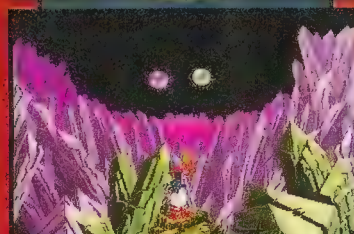
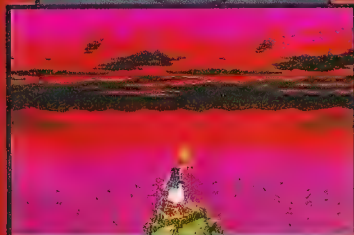
MODALIDADES



En el modo
Historia
desarrollas
mejores
combates
contra doce
personajes y
la temible
Erasa Nizdel.



CINEMA



mismos y a la posibilidad de interactuar con el entorno, rompiendo piedras, antorchas y barriles de pescado, por poner un ejemplo. Los amantes de este género y de la parafernalia nipona sucumbirán ante el encanto y preciosismo de la am-



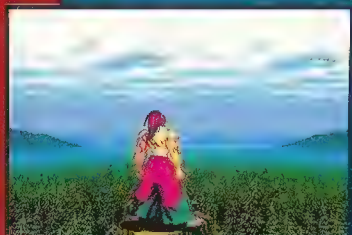
bientación musical, que va desde místicas melodías orientales hasta guitarreos salvajes, como en el escenario del temible Earthquake. Las animaciones de los luchadores merecen un capítulo aparte por la cantidad de expresiones y movimientos con los que se ha dotado a cada uno, logrando de este modo



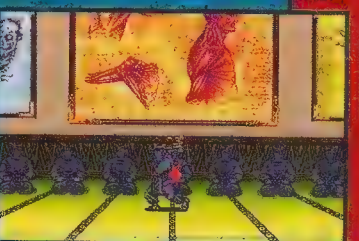
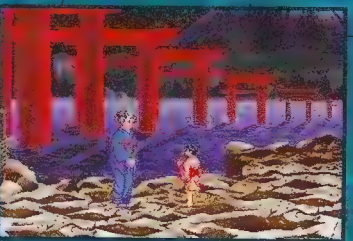
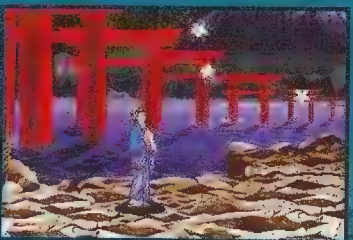
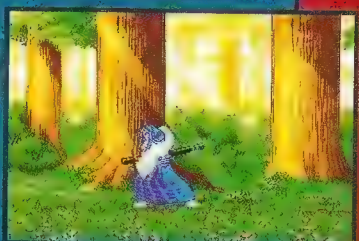
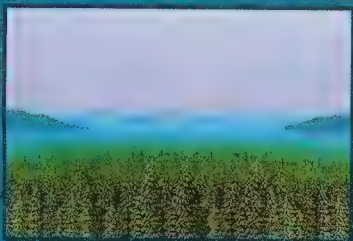
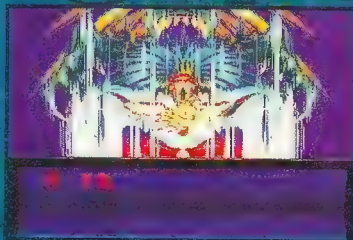
una perfección y un realismo dignos de una película de dibujos animados. Si a todas estas virtudes le añadimos la jugabilidad de una recreativa y la posibilidad de grabar la partida gracias a la memoria que lleva incorporada la consola, no nos queda más remedio que rendirnos ante uno de los títulos de lucha más espectaculares y vistosos de todos los tiempos para Neo Geo. Si aún no habíais asumido la posibilidad de subir al tatami, ¿a qué estás esperando? Es el momento.

R. DREAMER

FINAL 1



FINAL 2



SNK

SNK

MEGAS ♦ 202

JUGADORES ♦ 1-2

VIDAS ♦ 1

FASES ♦ 13

CONTINUACIONES ♦ INFINITAS

PASSWORDS ♦ NO

GRABAR PARTIDA ♦ SI

GRÁFICOS

▲ Espectaculares animaciones y golpes especiales de júbilo.

▲ Impresionantes y maravillosos escenarios para todos los luchadores.

96

MÚSICA

▲ Una perfecta ambientación oriental a lo largo del juego.

▲ Melodías de excelente factura que sorprenden en cada combate.

96

SONIDO FX

▲ Se ha conseguido un gran realismo para todos los golpes.

▲ Ladridos, voces. Estos chicos no se han olvidado de nada.

94

JUGABILIDAD

▲ Manejo sencillo y liras fáciles de ejecutar con cualquier luchador.

▲ Cualquier amante del género de lucha disfrutará con este juego.

96

GLO BAL

96

Los componentes de esta compañía, SNK han puesto el listón muy alto y, aunque parecía muy difícil superar la primera parte de SAMURAI SHODOWN, podemos afirmar que la han conseguido, y con esta compañía, SAMURAI SHODOWN II es, sin lugar a dudas, un título indispensable para todos los poseedores de Neo Geo CD. Una adquisición irreplicable en estos tiempos.

Super MOTO CROSS

CHUPANDO RUEDA A

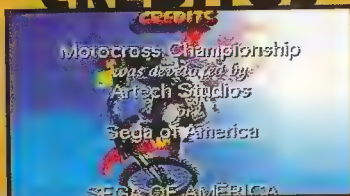
Después de aquel genial EN-DURO RACER que disfrutamos en Spectrum y que luego fue versionado para otros sistemas, llega lo que podemos considerar como la segunda entrega de este título.

En esta ocasión, la consola Mega Drive 32X se viste de gala para tan solemne ocasión. SUPER MOTO-CROSS es un lanzamiento que agradará especialmente a todos los aficionados al mundo de las motos

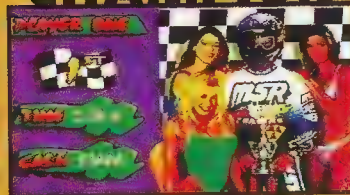
diferencia de los coches, y exceptuando los geniales ROAD RASH de *Mega Drive*, las motos no se han prodigado en exceso en el mundo de las consolas españolas. SUPER HANG ON para los 16 bits de Sega (GP RIDER en *Game Gear*) ha liderado este segmento de títulos hasta nuestros días, a pesar de los años que han transcurrido desde su lanzamiento. En *Super Nintendo*, pese a la gran cantidad de cartuchos disponibles en Japón, únicamente llegó a nuestras fronteras el irregular GP1 y

los inclasificables BIKER MICE FROM MARS. Con el motocross como tema principal podemos decir que no nos ha llegado nada desde hace un montón de tiempo. Muchos pueden pensar que, siguiendo con la política de convertir recreativas, estamos ante la conversión del arcade de Sega para *Mega Drive 32X*. Pero nada de esto, ya que

CREDITOS



CHAMPION



TRACK 1



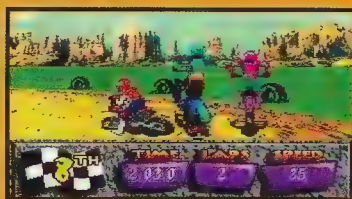
SALIDA



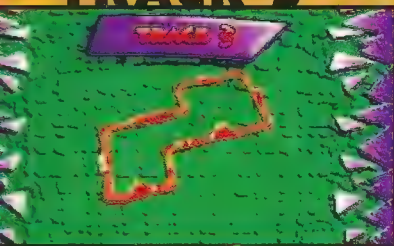
TRACK 2



En este nuevo lanzamiento tendremos que luchar contra once complicados rivales en un circuito embarrado y repleto de desniveles, curvas cerradas y numerosos obstáculos. Alcanzar el triunfo será harto complicado.



TRACK 3



aparte de la perspectiva y la temática, **SUPER MOTOCROSS** para 32X no comparte prácticamente nada con la popular máquina.

Como os podéis imaginar, la historia va de campeonatos. Lucharemos frente a doce rivales en un circuito embarrado y lleno de desniveles, curvas cerradas, neumáticos, baches y

algún que otro obstáculo más. En la primera carrera nuestra mejor arma será una moto de 125 centímetros cúbicos, y si logramos clasificarnos entre los tres primeros iremos almacenando premios en metálico que nos permitirán adquirir mejores monturas. Una dos y medio y una superbike constituyen las otras dos opciones a las que tendremos acceso. Doce circuitos, tracks en este caso, son los que conforman la totalidad de las pruebas a disputar.

Sin llegar a alcanzar la calidad de los primeros lanzamientos para este sistema, las virtudes gráficas de este

PUÑETAZO

TORTAZO

OPCIONES





**SUPER
MOTOCROSS**
destaca por su
calidad gráfica
y por sus
grandes
animaciones.



LOSER

META



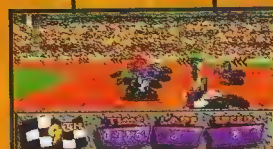
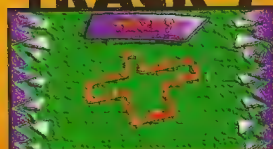
TRACK 4

TRACK 5

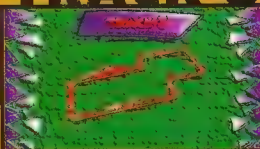
TRACK 6



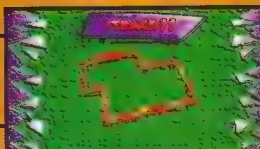
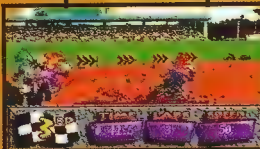
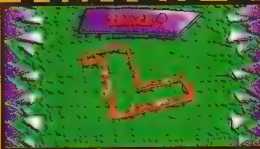
TRACK 7



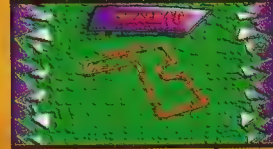
TRACK 8



TRACK 9



TRACK 10



TRACK 11

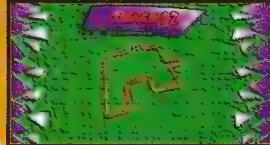


DOS JUGADORES



El sonido del juego nos sumergirá plenamente en toda la emoción de este deporte.

TRACK 12



juego son notables, con un diseño de los sprites y unas animaciones muy destacables. Las melodías son acertadas y los efectos de sonido están muy logrados. Un aspecto interesante es la posibilidad de castigar a los adversarios con patadas y puñetazos al más puro estilo ROAD RASH. Lástima que sea mucho más fácil recibir impactos que lanzarlos. Será imprescindible coger cierta destreza con el pad direccional para levantar la moto o tumbarlos sobre ella. Este hecho asegurará la caída en los saltos, y nos ayudará a aumentar la velocidad en las rectas. Los circuitos de **SUPER MOTOCROSS** varían en su trazado, pero apenas en su aspecto, lo que puede llegar a cansar una vez que ya hayamos tomado la medida justa al cartucho. Un buen juego que hará las delicias de los moteros, aunque a los que ya hayan disfrutado con **DOOM**, **VIRTUA RACING** o **AFTERBURNER** les sabrá a poco.

THE SCOPE



SEGA AMERICA
ARTCH STUDIOS
MSGAS • 2X
JUGADORES • 2
VIDAS • 1
FASOS • 12
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • 91
GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS

▲ Un diseño de los sprites y animaciones de una gran calidad.
▼ Los circuitos del juego apenas varían los unos de los otros.

87

MUSICA

▲ Melodías que cumplen y que acompañan adecuadamente la acción.
▼ Este lanzamiento no pasará a la historia por este apartado.

82

SONIDO FX

▲ El sonido del motor es realista y espectacular.
▼ Los efectos de los golpes entre motocicletas parecen de un juego de rugby de Electronic Arts.

84

JUGABILIDAD

▲ Entretenido. Este juego atrapa desde el primer instante.
▼ El desarrollo del cartucho resulta un poco monótono.

86

GLO BAL

85

Muy dado a que, aun han puesto el siendo un título más que notable, no llega a cubrir lo que se nos ofrece de calidad de sus predesores. Si solo unos fanáticos de los motos, puede ser una fantástica elección.

SUPERSTAR SOCCER



Otro año de simuladores de fútbol con fuerza en los 16 bits. **INTERNATIONAL SOCCER** es el más reciente de una serie de juegos en los que se incluyen la reproducción del juego colectivo (oficial).

LA NUEVA GENERACION

CAMBIOS



REPETICION



UNIFORMES

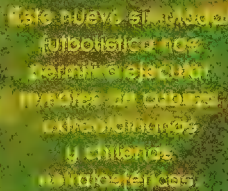


Desde que SENSIBLE SOCCER y FIFA INTERNATIONAL SOCCER hicieron acto de presencia en las consolas de 16 bits, han constituido un inevitable punto de referencia para los posteriores simuladores balompédicos. Muchos títulos han intentado situarse en la cumbre de este popular género, pero los resultados no han sido todo lo bueno que se esperaba. Con la llegada de **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** se produce el banderazo de salida a una nueva generación de programas de fútbol, que está dispuesta a romper con los tradicionales cánones de la simulación. Konami, hasta ahora con resultados



bastante pobres en el panorama de partido (**HYPER DUNK** y **TINY TOWN ALL STAR**), ha logrado un verdadero éxito. Las claves de este éxito se radican en combinar una gran jugabilidad con unos gráficos considerablemente más modernos que los empleados de un modo habitual. Además, todo esto está aderezado con grandes dosis de espectacularidad. Los gráficos han sido muy cuidados, reflejando fielmente remates de cabeza en plancha, o estratagemas chilenos. Con respecto a la jugabilidad, hay que mencionar que el balón se mantiene pegado al pie. Sin embargo, al incrementar la velocidad de los jugadores, mediante un botón, se pierde por-

JUGADAS



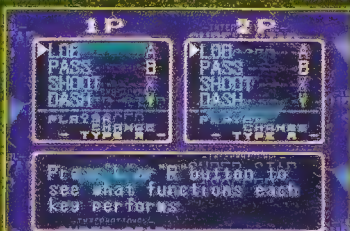
Este nuevo simulador futbolístico nos permite ejecutar jugadas de cabeza extraordinarias y chilenas neuróticas.

TACTICA



Entre las posibles tácticas se encuentra la del fuera de juego.

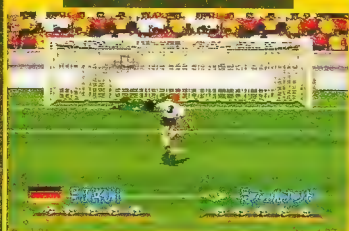
CONTROL



OPCIONES



PENALTIS



te del control de la pelota. La perspectiva utilizada es lateral. **INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER** comparte este aspecto con algunos de los futuros lanzamientos futbolísticos como **SOCCER SHOOT-OUT** (también para *Super Nintendo*), que fue bautizado en Japón con el nombre de **J' LEAGUE EXCITE STAGE 94**. Esta perspectiva sólo varía en los lanzamientos de penas máximas. En los penaltis los programadores han preferido utilizar una perspectiva real, que permite observar completamente al jugador que ejecuta el lanzamiento.

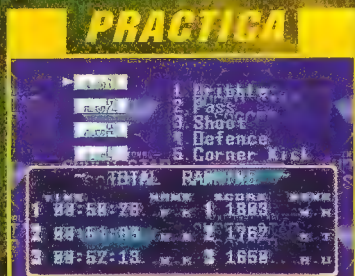
El cartucho de **Konami** incluye a las principales selecciones nacionales. Las competiciones que se pueden disputar son: una liga a doble vuelta entre todos los conjuntos, y un mundial con

DIFERENCIAS



PRESENTACION

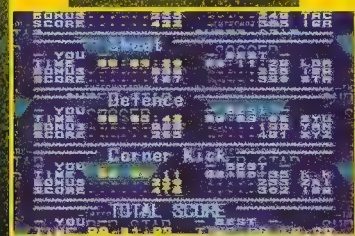
Con respecto a la versión japonesa, se han cambiado la numeración, el editor de nombres, la liga y la liga asiática. Se sustituye también la Battery Backup por los passwords.



una estructura similar al de Estados Unidos. Una de las novedades primordiales reside en el modo escenario, donde el reto consiste en superar grandes gestas reales de diferentes combinados nacionales. Como ejemplo, puede citarse la remontada en el partido España-Liechtenstein del último mundial, donde los asiáticos debían superar un marcador adverso de dos goles en



Las cinco pruebas son pasar por unos banderines, precisión en el pase, disparo a puerta, defensa, y saques de esquina.



diez minutos. Sin embargo, este apartado sólo constituye una novedad relativa, ya que HEAVENLY SIMPHONY BEYOND THE LIMIT para Mega CD añadía una opción semejante con las proezas logradas por los pilotos de Fórmula Uno. Otra nota de color es el modo práctica, que nos lleva a realizar diferentes pruebas de habilidad, remate y control del balón. La rapidez en su ejecución determina los puntos ob-

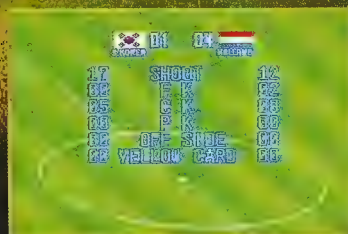
tenidos. El resultado final es impresionante, aunque hay que mencionar que el cartucho pierde varios enteros con respecto a la versión japonesa, denominada PERFECT ELEVEN. El principal motivo es la reducción a ocho megas. Sus grandes diferencias, al margen de la supresión de una limitada intro, son la disminución de competiciones, la eliminación del comentarista y, sobre todo, el cambio de la pila por passwords. De este modo, también se



MUNDIAL



ESTADÍSTICAS



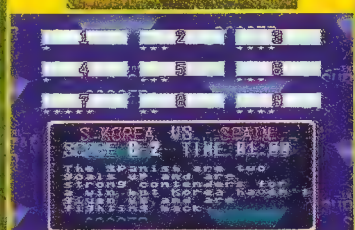
elimina el útil y cómodo editor de jugadores. El camino ya está abierto. Algunos de los nuevos lanzamientos, como el citado SOCCER SHOOT-OUT, siguen las premisas marcadas por el juego de Konami. Otros, como TOTAL SOCCER, mantienen una perspectiva isométrica. Mientras un tercer grupo, en el que destaca JOHN RITMAN'S SOCCERAMA, apuesta también por las posibilidades en 3D.

En definitiva, es indudable que una nueva generación de simuladores futbolísticos se abre paso.

JAVIER ITURRIOZ



ESCENARIO



Podemos revivir los grandes proezas de diferentes selecciones nacionales.

ARBITROS



KONAMI
KONAMI
MEGAS ♦ 8
JUGADORES ♦ 12
VIDAS ♦ 1
COMPETICIONES ♦ 4
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ 91
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRÁFICOS

- ▲ Impresionantes sprites, grandes y perfectamente animados.
- ▲ La perspectiva lateral se adapta perfectamente al juego.

93

MÚSICA

- ▲ Cumple su misión de acompañamiento durante los menús.
- ▼ No está entre los aspectos más cuidados del cartucho.

82

SONIDO FX

- ▲ Buen sonido ambiente en los estadios, sobre todo después de marcar un gol.
- ▼ Pierde con respecto a la versión japonesa.

88

JUGABILIDAD

- ▲ Perfectamente compensada la velocidad de los jugadores con el control del balón.
- ▲ La gran variedad de posibilidades.

95

GLO BAL

95

Si vamos a sin ninguna duda, ante el mejor cartucho de su género. Sin embargo, los ocho megas de diferencia con respecto a la versión japonesa, supone la pérdida de algunos

puntos en la valoración global. De todas formas, es un simulador futbolístico indispensable, que será durante mucho tiempo el título de referencia en este género balonpédico.

LA MAYOR AVENTURA

ROAD RASH

SOBRE RUEDAS

Disfrutar con los videojuegos se está tornando, en los últimos tiempos, en una meta cada vez más inalcanzable. Los lanzamientos interesantes al cabo del año resultan bastante escasos. Sin embargo, en determinados momentos surgen auténticas maravillas lúdicas que destilan jugabilidad a raudales. Este es el caso de ROAD RASH para 3DO.

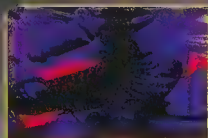


Este título es el mismo ROAD RASH que lanzó Electronic Arts en formato *Mega Drive*. Con un sistema de juego que estimulaba de forma notoria la violencia, este carutcho de la compañía norteamericana nos invitaba a participar en un carrera de motos, donde la única regla consistía en llegar a la meta vivo a cualquier precio. Así, podíamos empujar a nuestros contrincantes con pies y manos para provocar su caída.

También, teníamos la posibilidad de maltratar a nuestros adversarios con la ayuda de cadenas, bates de beisbol, barras de hierro y demás artilugios contundentes. Por último, y para completar el aspecto violento del juego, nuestros pilotos podían pasar por encima de los transeuntes (algunos de ellos ancianos) con una impunidad absoluta.

Con todo esto, las posibilidades técnicas de la 3DO se

—ECHO



SUPERJUEGOS

AXLE

Height: 5' 11"
Weight: 183 lbs
Bike: Suzuki Swallow
Cost: \$200
A model bad boy, sure!
only, unless, Doc! Try to
put on Axle's good side
-he doesn't have one.

BOSE

Height: 5' 11"
Weight: 210 lbs
Bike: Honda's ZZR 600
Cost: \$500
Don't be fooled by Bose's
casual demeanor - his
punch feels like a sledge
piled on your head.

CYDNEY

Height: 5' 8"
Weight: 108 lbs
Bike: Konigkaze ZXR 400
Cost: \$400
A spoiled rich girl living on
the edge, find Cyd tight
or she'll throw a tantrum
on your face.

JIM

Height: 6'
Weight: 142 lbs
Bike: Petrol Pico
Cost: \$600
Wouldn't have the class
(even if he didn't dropped
out. Voted "Most Likely to
Die Young" by classmates).

JON

Height: 5' 11"
Weight: 168 lbs
Bike: Corsair Swallow
Cost: \$400
An onion with a death
wish, Jon's deradical style
strikes fear in the hearts
of seasoned riders.

MIKE

Height: 5' 11"
Weight: 215 lbs
Bike: Corsair Swallow
Cost: \$500
Dropped on his head at an
early age, Mike is a gozdo
wild man. (Forget, un-
predictable, brain damaged).

PEARL

Height: 5' 11"
Weight: 145 lbs
Bike: Petrol Pico
Cost: \$600
A competitive and
reckless hell-punk,
Pearl lives for anarchy
on the open road.

RHONDA

Height: 5' 11"
Weight: 145 lbs
Bike: Corsair Swallow
Cost: \$500
A psychotic with vibes,
this ex-New Yorker is as
hard as asphalt and twice
as tough.

NAPA VALLEY



Hermosos paisajes para
un nivel que no guarda
una excesiva dificultad
en sus curvas.



MACIZA



presentaban como un atractivo al que
resultaba imposible oponerse. Así nació
ROAD RASH en esta nueva versión
para 3D.

Este lanzamiento mezcla las técnicas
de *texture mapping* y *scaling* para crear
un entorno en 3D, donde las motos y
demás elementos de este pequeño
mundo poseen un espacio propio para
moverse con total independencia.
El resultado gráfico del juego es so-
bresaliente, ya que posee unos deco-
rados espectaculares. De este modo,
circularemos en la ciudad por amplias
avenidas acotadas a los lados por pre-
ciosos bloques residenciales; en la
montaña seremos pasto de unos pre-

PACIFIC HIGHWAY



La autovía del Pacífico,
además de ser el
escenario más bello, es
también el más difícil.



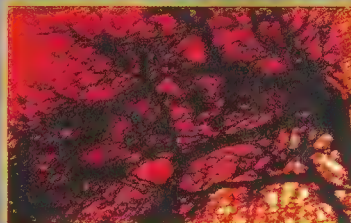
SIERRA NEVADA



Como ocurre en nuestro país, mucho paisaje bonito pero muy poca nieve en el suelo.



cipicios que dan vértigo; y en el campo podremos disfrutar observando verdes praderas hermosas localizaciones rústicas. Si somos un poco ingeniosos, también marcharemos por secretos caminos de tierra para acabar con turistas y deportistas que, como cada mañana, salen a correr un rato para mantenerse en forma. Este nuevo lanzamiento permite elegir entre 15 motos distintas. Sólo po-



MOTOS RAT BIKES



SPORT BIKES



SUPER BIKES



THE CITY



Es, sin duda, el más peligroso de los circuitos debido a la cercanía de las construcciones.

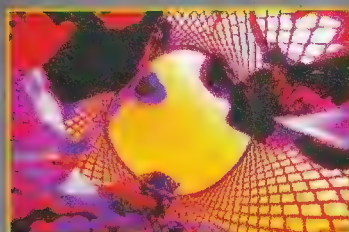


drems acceder a estas monturas reuniendo el dinero necesario, que conseguiremos gracias a nuestra participación en distintas carreras anunciadas en el tablón de anuncios del *Der Panzer Club*, el garito de moda frecuentado por todos los moteros del lugar.

El programa dispone de un total de cinco circuitos distintos, que iremos recorriendo paulatinamente a medida



VIDEOCLIP

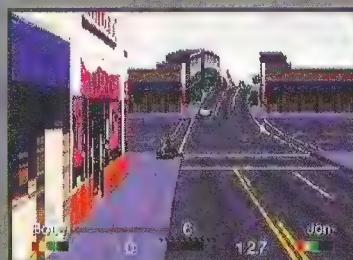


que superemos los distintos niveles de dificultad. Cuando alcancemos el final, podremos adquirir el modelo Diablo del apartado *Superbikes*. Con esta montura, resulta fácil quedar atrapado por la emoción de la velocidad y el vértigo de las competiciones motociclistas que derrocha este impresionante **ROAD RASH**.

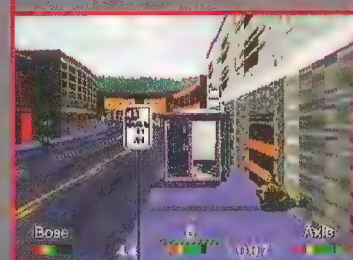
Por último, y aunque nos dejamos todavía bastantes cosas en el tintero, es necesario señalar que nos encontramos ante un juego sobresaliente en todos sus apartados. Este título, programado por la prolífica compañía norteamericana **Electronic Arts**, tiene escasos defectos y destaca especialmente por su fantástica calidad y por su jugabilidad extraordinaria.

J.C. MAYERICK

ROAD RASH



Mezcla de campo y ciudad, en este gran escenario vivirás la velocidad como nunca.



REVIEW



ELECTRONIC ARTS

ELECTRONIC ARTS

MEGAS + CD

JUGADORES + 1

VIDAS + 1

PASOS + 5

CONTINUACIONES + INFINITAS

PASSWORDS + NO

GRABAR PARTIDA + SI

GRÁFICOS

▲ Un colorido y definición magistrales para los cinco decorados.

▲ Parece mentira que se puedan mover, en tiempo real, a esa velocidad.

92

MÚSICA

▲ Una espléndida banda sonora realizada, exclusivamente, para el juego.

▲ La idea de los video-clips es, sencillamente, una pasada.

94

SONIDO FX

▲ Los golpes, los derroches y los choques resultan geniales.

▲ Mención especial para el rugido de los motores al comienzo de la carrera.

91

JUGABILIDAD

▲ Con todo lo dicho, la jugabilidad debería ser muy alta. Por suerte, es así.

▲ Cuando estemos a los mandos de la Diablo, gozaremos como nunca.

95

GLO BAL

93

Si las próximas producciones para este sistema son como este ROAD RASH, mucho nos tememos que los monstruos de Sony, Nintendo y Sega van a tener un duro competidor en la consola de la compañía 3DO. Una realización técnica perfecta para un título que, con esta nueva versión, tiene la posibilidad de vivir una segunda juventud. Un gran lanzamiento.

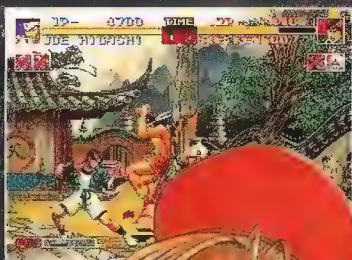
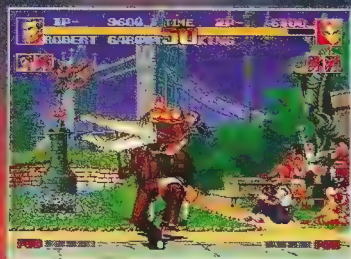
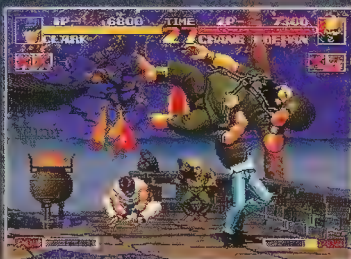


THE KING OF FIGHTERS '94



LUCHA A TRES BANDAS

SNK es probablemente la única compañía en el mundo que, un mes después de estrenar su última producción en todas las salas recreativas, lanza una versión doméstica, semejante al original, en formato CD y con un precio que ronda las diez mil pesetas. Esta genial iniciativa debería ser imitada por otras productoras de videojuegos.



THE KING OF FIGHTERS '94 es un título que, tras aparecer hace escasos meses en el mercado de los salones recreativos, llega a la recién nacida Neo Geo CD con la misma calidad de la máquina, y de la mano de la compañía SNK. Pero dejando de lado las políticas de las distintas compañías, señalar



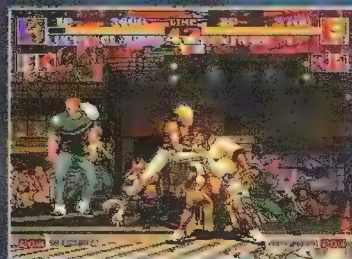
que este título, además de un número de 24 luchadores, añade la posibilidad de pelear en un modo de combate de tres contra tres. Este sistema de juego despertará un interés especial en todos los usuarios. Para tal evento, los programadores de SNK han decidido tirar la casa por la ventana y contratar los servicios de los más ilustres personajes de este sector, que han hecho de los juegos de lucha uno de los géneros más solicitados por los aficionados a las salas recrea-





ITALIA

NO NECESITAN PRESENTACIÓN. SU PROTAGONISMO EN LA SAGA FATAL FURY ES SU MEJOR AVAL EN ESTE TORNEO.



Cada luchador dispone de poderes y magias propios que otorgan emoción y emoción a todo el juego.

CONTINUE

CONTINUE 3

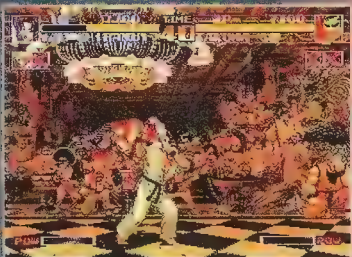


Como suele ocurrir en los juegos de Neo Geo, tendremos los continues necesarios durante el desarrollo.



CHINA

MEZCLAN LA JUVENTUD DE ATENA Y SIE CON LA EXPERIENCIA Y SABIDURÍA DE CHIN. SU INSTRUCTOR CHIANG VIVIAN EN TAIWÁN.



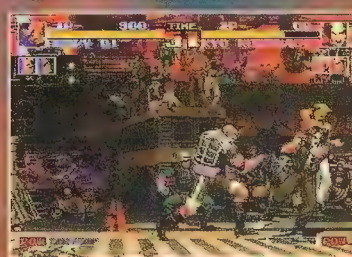
En las. Entre ellos destacan a los hermanos Robert y Joe Hagani del ART OF FIGHTING, a lo más sorprendente, a Raito Jorden y Clark del clásico IKARI Warriors. Aunque este último cartelcho no pertenecía a este género. Por tanto, teniendo en cuenta la experiencia y el carisma de los luchadores, se consigue un título que cuenta con los elementos necesarios para convertirse en un juego de lucha que forma parte del mundo de la Neo Geo.

En el interesante modo de tres contra uno, el jugador selecciona a uno de



EE.UU.

BOXEADOR, JUGADOR DE BALONCESTO Y FUTBOLISTA. ES UN DURO EQUIPO QUE RESULTA CADA VEZ MÁS IMPOSIBLE DE DERROTAR.



DIFICULTAD

LEVEL SELECT

EASY

► NORMAL

HARD

INS

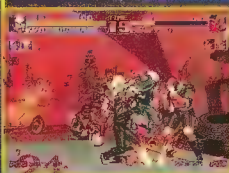


JAPON

AUNQUE NUNCA HAN PARTICIPADO EN NINGUNA COMPETICIÓN DE RELEVANCIA, SI SON EXPERTOS EN LAS CATEGORÍAS INFERIORES.



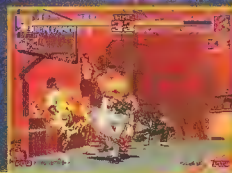
KYŌ



GORO



BENIMARU



COREA



EL EQUIPO MÁS EXTRA-VAGANTE ES A SU VEZ EL MÁS PELIGROSO DE TODOS LOS PARTICIPANTES. ¡CUIDADO CON CHANG!

CHANG



KIM



CHOI



INTRO



En la Intro se nos presentará a cada uno de los veinticuatro luchadores que tomarán parte en la competición.

TRES CONTRA TRES



Cada luchador combate contra sus rivales hasta que su barra de energía llegue al mínimo posible.

INGLATERRA



ALGUNAS DE ELLAS TIENE EXPERIENCIA EN COMPETICIONES COMO ART OF FIGHTING.



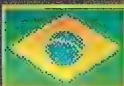
MAI



KING



YURI



BRASIL

PARTICIPARON EN IKARI WARRIORS, UNO DE LOS JUEGOS BELICOS MÁS IMPORTANTES DE TODOS LOS TIEMPOS.



RALF



JEIDERN



CLARK



los ocho equipos participantes en la competición. A continuación, elegiremos el orden con que nuestros luchadores entraran en combate. Para cambiar de luchador durante la pelea, éste deberá perder toda su energía. En ocasiones, con un único participante podremos derrotar al conjunto contrario. Con todas estas novedades se logra que el juego no resulte monótono, ya que cada guerrero posee sus propias llaves y magias, lo que nos obligará a dominar a la perfección los movimientos de los tres personajes que conforman la escuadra.



El juego también nos brinda la posibilidad de elegir el modo de un jugador. Así, este lanzamiento brinda todas las posibilidades que los aficionados puedan buscar.

En el aspecto gráfico, destacar las extraordinarias dimensiones de cada uno de los veinticuatro sprites diseñados, lo que no representa ningún impedimento para dotar a cada uno de los luchadores con un elevado número de golpes. Los fondos, por otro lado, son realmente vistosos, destacando especialmente dos por su es-



pectacularidad. Nos estamos refiriendo a Brasil y Corea, que conforman unos escenarios con unos efectos especiales y un colorido prodigiosos.

THE KING OF FIGHTERS '94 ha conseguido sorprendernos a todos, cuando ya parecía que la originalidad se había olvidado definitivamente de los juegos de lucha. Un magnífico trabajo de SNK que, increíblemente, podemos disfrutar en nuestra casa poco después de su lanzamiento al mercado.

J.C. MAYERICK



SNK
SNK
MEGAS • 196
JUGADORES • 1-2
VIDAS • ENERGÍA
FASES • 8
CONTINUACIONES • INFINITAS
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • SI

GRÁFICOS

▲ Inmensos sprites para cada uno de los veinticuatro luchadores.

▲ Los fondos son los más bonitos que hemos visto en mucho tiempo.

94

MÚSICA

▲ Magníficas melodías que superan a las de la versión original.

▲ No se nota, en cuestión de acceso, que están grabados en CD.

92

SONIDO FX

▲ Todos conocemos las excelencias de la Neo Geo en este apartado.

▲ El sonido de algunas patadas le obliga a echarle las manos a la cabeza.

91

JUGABILIDAD

▲ Los nuevos modos de juego aumentan este aspecto.

▼ La carga desde el CD en algunos momentos, resulta muy pesada.

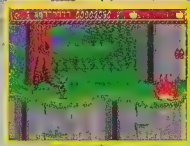
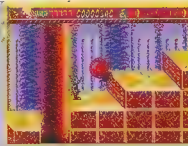
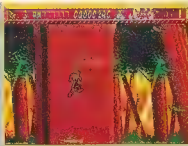
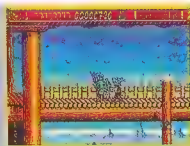
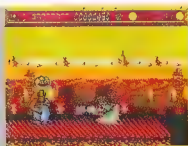
95

GLO BAL

94

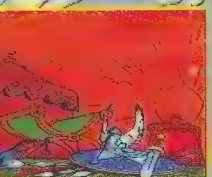
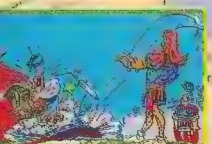
Podemos decir que es-
tamos, ante el
mejor juego de lu-
cha de todos los tiem-
pos, empalado a pu-
ños con otro de los no-
vedades de Neo Geo
CD, SAMURAI SHO-
DOWN 2. La excelen-

te idea del
combate tres
contra tres au-
menta muchos en-
teros, la valoración
global de un progra-
ma, que no flaquea
en ninguno de sus
aspectos principales.
Una joya.



Astérix AND THE POWER OF GODS

Si hay un personaje que siempre ha estado a la misma altura de ventas que Sonic, en las distintas consolas de la compañía Sega, ése ha sido Astérix. Después de liderar el mercado de los ocho bits y tras un primer intento en Mega Drive, el popular galo vuelve a probar suerte en esta consola. Una vez más, el espectáculo esta servido.

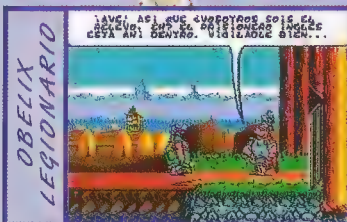
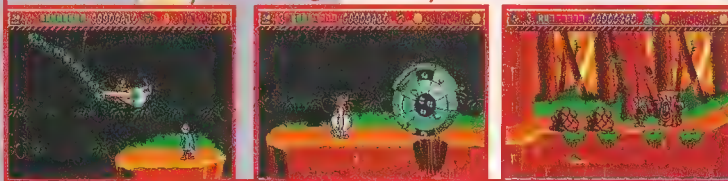


Después de sorprendernos con ASTERIX, ASTERIX AND THE SECRET MISSION y ASTERIX AND THE GREAT RESCUE en Master System, nos llega la continuación del fallido ASTERIX en Mega Drive. El jefe Abraarácircix está en un grave aprieto, puesto que algún individuo le ha robado su escudo. Este hecho resulta inadmisible, porque el líder galo se ha quedado sin su medio de transporte. Astérix y Obélix atravesarán el globo terráqueo para recuperar el Escudo Averno, aunque para ello tengan que reducir el Imperio Romano a cenizas. Realizado por el mismo equipo de programación que la anterior entrega, este juego se caracteriza por ser una extraña mezcla de beat'em up, aventura y plataformas. Con estas premisas pudiera parecer



EL ESCUDO DIVINO

BOSQUE GALO



BOSQUE GERMANO

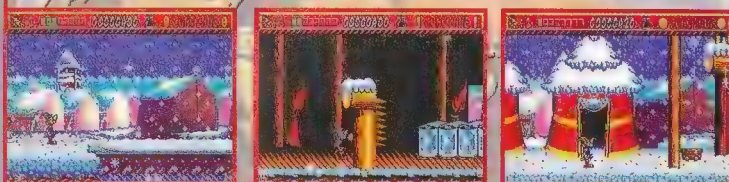


CAMPAMENTO ROMANO



que estamos ante un gran lanzamiento, pero nada más lejos de la realidad ya que el juego no llega a sobresalir en ninguno de estos apartados. La acción transcurre a través de 18 fases distintas, y en diversos decorados que abarcan las más conocidas aventuras del pequeño gallo. Astérix en Bretaña, Astérix y Cleopatra, Astérix en la India

PASTELALRHUN

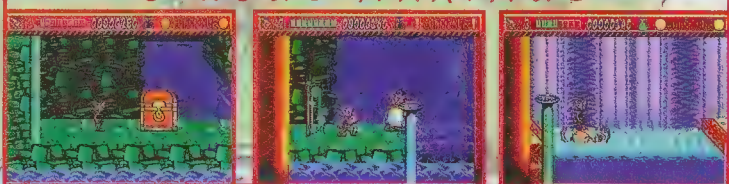


EL CARRO

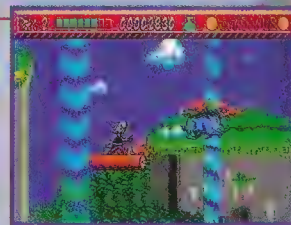


y El Escudo Averno son algunas de las historias que podremos encontrar en este cartucho. Al igual que ocurría en QUACKSHOT, para superar las fases necesitaremos encontrar una serie de objetos que nos permitirán acceder a nuevos lugares. Por ejemplo, para entrar en uno de los campamentos romanos deberemos vestirnos como las

CIRCUS MAXIMUS



DESIERTO DE MESOPOTAMIA

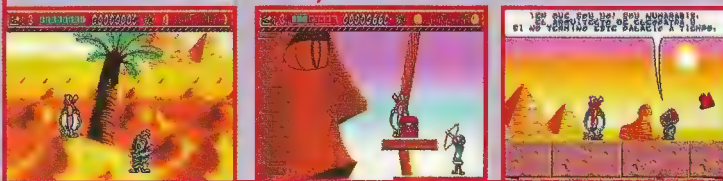


BOSQUE
GERMANO

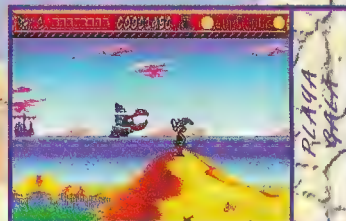
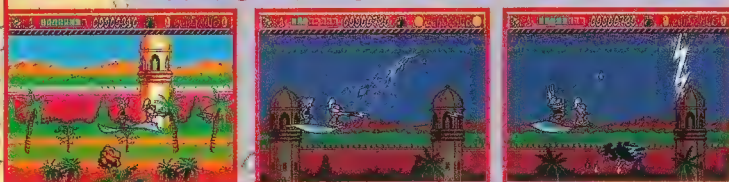
En Germania también existen jabatos, y Obélix está que se muere de hambre.

tropas imperiales. Las diferencias de este título con la anterior entrega son muchas y muy variadas. No existen enemigos finales, no hay armas distintas, la estructura de los niveles es más bien lineal y se utilizan objetos. Además, los decorados están acorde con el juego (en la primera entrega roza-

EGIPTO



JARDIN DE RAJAH



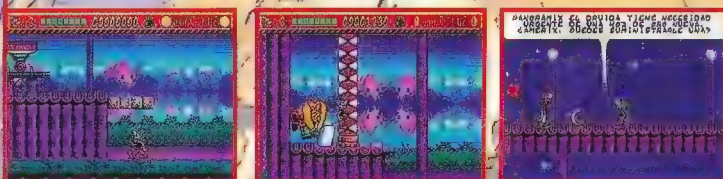
RAJAH



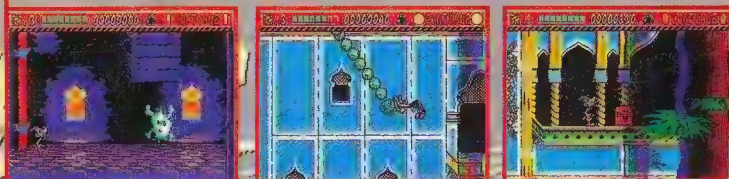
OBÉLIX
CAÑONARIO

¡UNA PALDA! ¡UNA PALDA!
¡MI REINO POR UNA PALDA!

LUTETIA



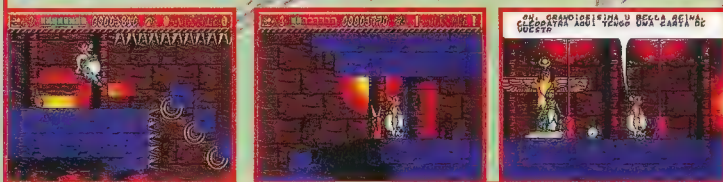
PALACIO DE RAJAH



de la Caballería Rustica o la Marcha de los Toreros. Estas melodías, como podréis suponer, van como anillo al dedo a este cartucho. Como puntos negativos destacan la excesiva lentitud con que se mueve nuestro personaje, y además el juego sigue siendo aburrido y soso. Después de ver este título, y comparándolo con los ASTERIX

ban el surrealismo total). Las músicas de la anterior versión, más propias de un matamarcianos que de un juego de plataformas, han sido sustituidas en este caso por piezas clásicas, y la verdad es que el invento funciona. De este modo, podremos disfrutar con unas realizaciones correctas de temas como La Marcha Triunfal de Aida, La Marcha

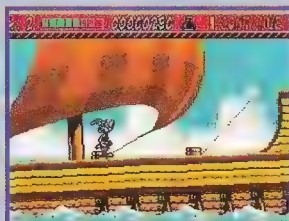
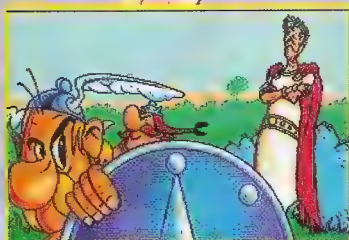
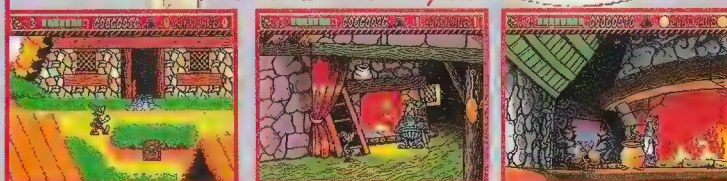
PIRAMIDE



PLAYA GALA

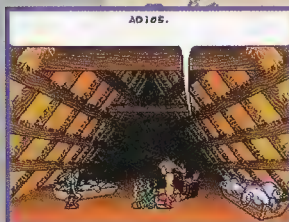


PUEBLO GALO



BARCO
PIRATA

Pobrecitos piratas! Una vez más intentan abordar el barco de nuestros amigos galos. Pero cómo siempre, nuestros héroes lograrán humillar a estos infelices corsarios. La vida es dura.



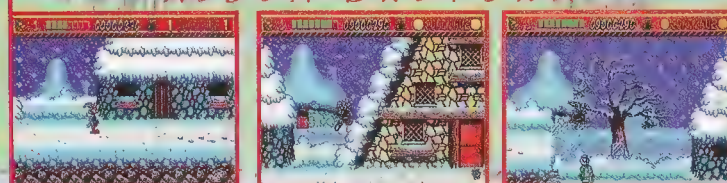
PUEBLO
GALO

Antes de ponerte en marcha, quizá deberías hablar con los habitantes de tu aldea para recibir alguna pista útil sobre la búsqueda.

de SNES y GB producidos por Infogrames y programados por equipos tan geniales como Bit Managers, se nos plantea una clara cuestión. ¿Cuándo comprenderá Sega que la unión entre franceses y españoles es la ideal para realizar estos juegos?

THE PUNISHER

ALDEA BRETONA



SEGA
SCORE DESIGN
MEGAS • 16
JUGADORES • 1
VIDAS • 3
PÁGS • 18
SECUENCIACIONES • VARIANTE
PASSWORDS • NO
CRABAR PARTIDA • NO

GRÁFICOS

- Los gráficos que conforman los fondos son de alta calidad y coloridos.
- Los dibujos de los personajes son como los de los cómics.

88

MÚSICA

- Un acompañamiento de fondo clásico que ayuda a la acción.
- Las melodías de los personajes son de alta calidad.

84

SONIDO FX

- Los efectos de sonido son de alta calidad y ayudan a la acción.
- Los efectos de sonido de los personajes son de alta calidad.

62

JUGABILIDAD

- El juego cuenta de fondo y acciones que ayudan a la acción.
- El juego cuenta de fondo y acciones que ayudan a la acción.

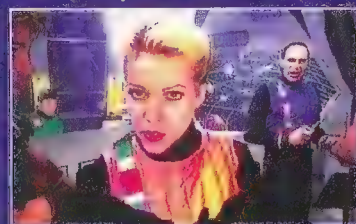
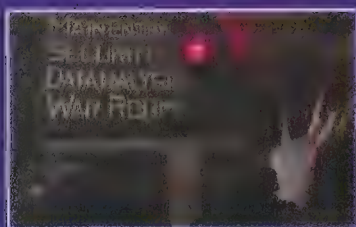
82

GLO BAL

83

El juego cuenta de fondo y acciones que ayudan a la acción. El juego cuenta de fondo y acciones que ayudan a la acción.

El juego cuenta de fondo y acciones que ayudan a la acción. El juego cuenta de fondo y acciones que ayudan a la acción.



OFF-WORLD INTERCEPTOR

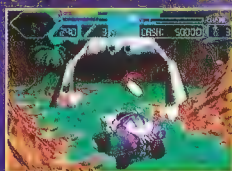
Si os digo que no resulta descabellado pensar que en un futuro el estándar 3DO competerá con las bestias de Sony, Sega y Nintendo, muchos pensaréis que me he vuelto totalmente loco. Sin embargo, esta reflexión se asienta sobre unas bases muy sólidas en forma de lanzamientos espectaculares



Después de haber visionado el funcionamiento de dos de las tres máquinas que aún están por llegar, me he tomado el privilegio de extraer mis propias conclusiones. En primer lugar, **Sony** ha realizado un excelente trabajo que esperamos tenga su continuación en **Nintendo**. En segundo lugar, **Sega** ha vuelto a errar, ya que ha precipitado un lanzamiento

sobre el que sus principales competidores no tenían ningún tipo de referencia en el mercado. Por último, la **3DO** cuenta con muchas posibilidades de convertirse en un respetable estándar, en el que tendrán cabida algunos de los títulos más espectaculares que en las próximas fechas circularán por nuestro país. Por desgracia, en esta lista de sensacionales títulos no podemos incluir el nuevo juego de **Crystal Dinámics**, **OFF-WORLD INTERCEPTOR**.

ATLANTA POINT

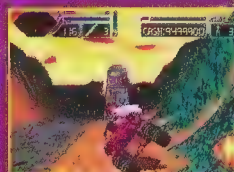
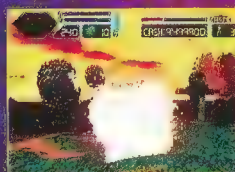


UN BUEN NIVEL PARA COMENZAR NUESTRO PERIPLO ESTELAR. SU REDUCIDA DIFICULTAD PERMITIRÁ QUE NOS ACOSTUMBREMOS RÁPIDAMENTE AL VEHÍCULO QUE HAVAMOS SELECCIONADO. IDEAL PARA LOS INEXPERTOS.

SENDEROS DE PIEDRA



BASTION



PARA SUFRIR LA MINIMA CANTIDAD DE DAÑOS POSIBLES, DEBEREMOS AVANZAR (SIEMPRE QUE NOS SEA POSIBLE) EVITANDO LAS LLANURAS, YA QUE EN ESTE PARAJE SE ENCUENTRA LA MAYOR PARTE DEL ARMAMENTO ENEMIGO.

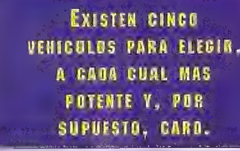
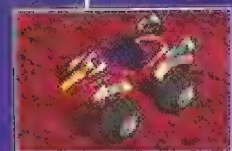
LAS LUNAS



Es, sin duda, uno de los escenarios más vistosos. En el encontraremos nuevos y peligrosos adversarios el GRAN ENVERGADURA.



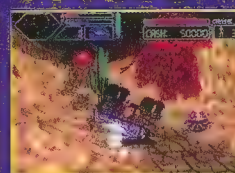
VEHICULOS



EXISTEN CINCO VEHICULOS PARA ELEGIR. A CADA CUAL MAS POTENTE Y, POR SUPUESTO, CARO.

TOR. Este lanzamiento deja mucho que desear, sobre todo después de haber disfrutado con maravillas lúdicas como ROAD RASH o THE NEED FOR THE SPEED. Sus programadores han cometido un pecado muy común al complicar en exceso el desarrollo de un juego que no lo necesita. Así, en vez de programar un simple y sencillo título de carreras que haga uso de toda la potencia de la 3DO, los responsables de la compañía Crystal Dynamics han rea-

SCORCH 7



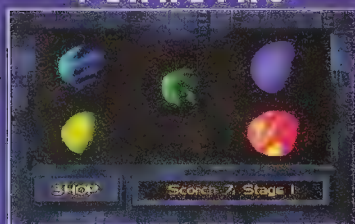
SI DESEAMOS AFRONTAR CON GARANTIAS LA BATALLA QUE NOS ESPERA, DEBEREMOS HACERLOS CON UN VEHICULO MAS POTENTE QUE EL INICIAL.

SILT SORROW



TENDREMOS QUE COMPLETAR DE UNA FORMA CONTINUADA LAS DISTINTAS FASES DE CADA PLANETA. DE LO CONTRARIO, PERDEREMOS LO GANADO ANTERIORMENTE.

PLANETAS



lizado un producto en el que los interminables diálogos, la pesadas tiendas y la complicación de ser atacado por cientos de enemigos, que no nos dejan ver la carretera, acaban con la jugabilidad de un CD que, con algo menos de dificultad, habría calado mucho más entre los usuarios. Con todo esto, se ha conseguido dotar de una inmanejabilidad total al vehículo que controlamos. Podremos ir mejorando nuestra montura, adquiriendo incluso nuevos modelos, a medida que triunfemos en las diversas carreras, lo que se convertirá en una misión harto difícil. Para colmo de males la suavidad de movimientos no es excesiva, aunque después de ver maravillas como ROAD RASH o THE NEED FOR THE SPEED, esta circunstan-



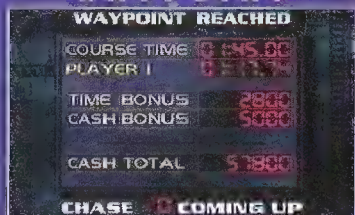
ARMAMENTO



cia es debida fundamentalmente a la poca pericia de sus programadores. En definitiva, **OFF-WORLD INTERCEPTOR** no dejará de ser un nuevo experimento de un grupo de programación que, ante las nuevas e impresionantes posibilidades de una genial máquina, no opta por el más sencillo, y a la vez más atractivo, camino de realizar programas sencillos de jugabilidad elevada. Esta opción es, desde luego, la más lógica. Sin embargo, no todas las compañías están dispuestas a llevar esta política de sencillez a la práctica. Al fin y al cabo, ya habrá tiempo para experimentar con las extrañas ideas que la mente de un programador puede sugerir.

J.C. MAYERICK

WAYPOINT



TIENDA



CRYSTAL DYNAMICS
CRYSTAL DYNAMICS
MEGAS + CD
JUGADORES + 1 ó 2
VIDAS + 3
PASES + 5
CONTINUACIONES + VARIABLES
PASSWORDS + NO
GRABAR PARTIDA + NO

GRÁFICOS

▲ Este es un aspecto al que no se le puede reprochar nada.

▼ Los movimientos han perdido la suavidad necesaria.

91

MÚSICA

▲ El CD cuenta con una gran cantidad de melodías compuestas para el juego.

▲ Todas ellas con un ritmo trepidante.

88

SONIDO FX

▲ Es un aspecto que, sin ningún tipo de dudas, se ha cuidado mucho.

▲ Algunos sonidos del menú resultan bastante curiosos.

90

JUGABILIDAD

▲ Con mucha paciencia al juego puede llegar a gustar.

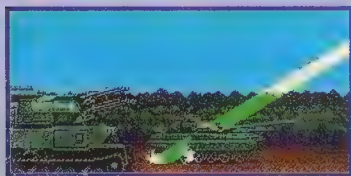
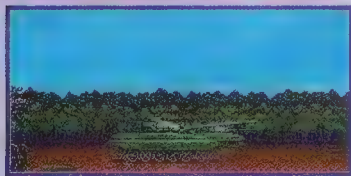
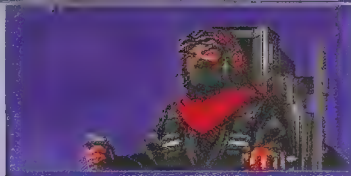
▼ Pero, realmente, este ha resultado ser un aspecto poco trabajado.

79

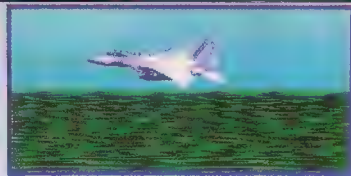
GLO BAL

82

Desde que se notó que este OFF-WORLD INTERCEPTOR es un lanzamiento para 3DO, aunque sólo sea por su magnífica gráfica, por el uso del texture mapping en todas y cada una de sus polígonos, por el sonido de los sprites. Sin embargo, desmoezamos, que la calidad final del juego y, sobre todo, su jugabilidad no es la que habíamos deseado.



AERO FIGHTERS 2

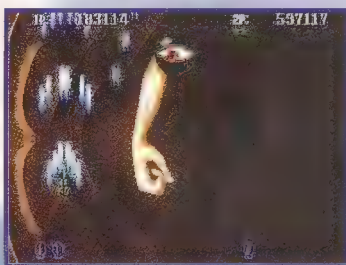


VUELO RASANTE



Una invasión alienígena ha puesto en alerta máxima a los responsables de la seguridad mundial, que han reunido a los ocho mejores pilotos del globo para combatir a las tropas enemigas. La situación es difícil, aunque la valentía de estos héroes del aire está fuera de toda duda.

Neo Geo cuenta en su catálogo con un buen número de *shoot'em ups*: ZED BLADE, VIEW POINT, ANDRO DUNOS, LAST RESORT, ALPHA MISSION II, GHOST PILOTS y, por supuesto, **AERO FIGHTERS 2**. La primera parte de este juego salió al mercado a principio de los años 90, logrando una gran aceptación en todas



las salas recreativas. De hecho, existe una versión para **Super Nintendo** en los Estados Unidos y en Japón.

Ahora, los programadores de **Video System** han remozado el título original depurando el aspecto gráfico, especialmente en el diseño y en la animación de los jefes finales. Los fondos continúan siendo interactivos, y podréis destruir edificios y monumentos para obtener armas especiales, bonus

BOBBY



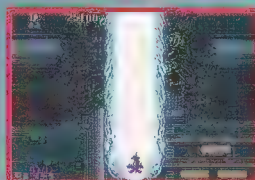
Este niño está dispuesto a resolver los problemas de todo el mundo. Un gran ejemplo.

CINDY ELLEN



No le importa arriesgar su vida para salvar al planeta de cualquier catástrofe.

HI-EN



AUn ninja que aplica las técnicas aprendidas para sus combates aéreos.

MAO-MAO



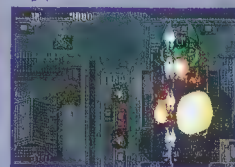
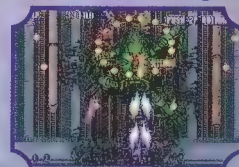
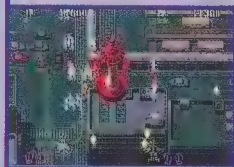
Es una preciosa nipona, que maneja el avión con una destreza inusual.



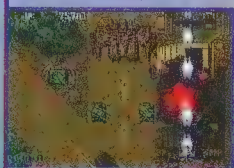
DOS JUGADORES



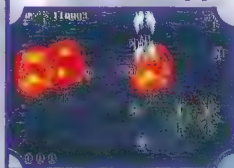
J A P O N



A B R A S I L



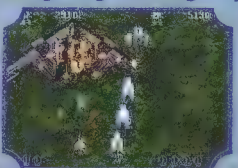
A T L A N T I C O



En esta fase debéis recoger tantos power-ups como os sea posible si queréis continuar vuestra misión con éxito. Suerte muchachos.

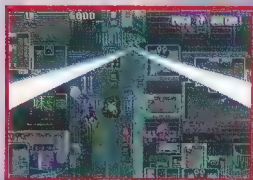


E S T A D O S U N I D O S



o aumentar la potencia de disparo. El apartado musical, como en todos los lanzamientos que han visto la luz para la consola *Neo Geo CD*, ha sido el más favorecido en este nuevo formato. Las melodías resultan alucinantes, tanto a nivel técnico como creativo, ya que cada una de las 10 fases dispone de su propia ambientación musical. Este es, sin duda, uno de los mayores atractivos del juego, puesto que cada fase cuenta con unas melodías increíbles que os sumergirán plenamente en el desarrollo del juego. El único inconveniente es el tiempo de carga entre fase y fase, aunque se ha reducido todo lo posible para que no constituya ninguna traba en vuestra misión.

ROBO KEATON



ATras sufrir un accidente aéreo, fue restaurado al más puro estilo de Robocop.

SILVER



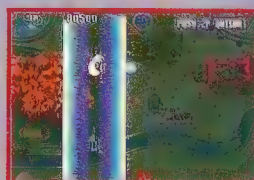
Este legendario piloto afronta las más duras batallas en compañía de su loro.

STEVE



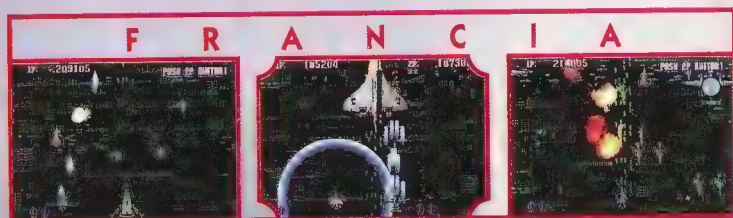
Abandonó su carrera artística como bailarín para defender la paz del mundo.

SPANKY

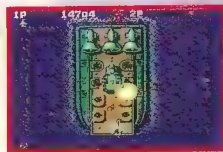


AEs el primer delfín piloto del mundo. Perteneció también a las fuerzas armadas.

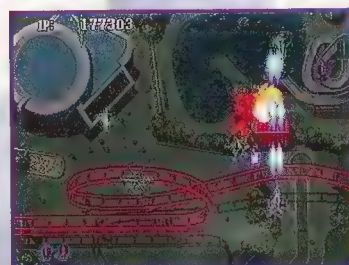




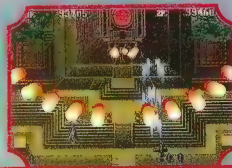
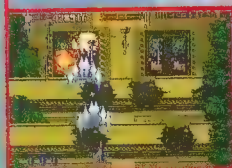
SUPER NES



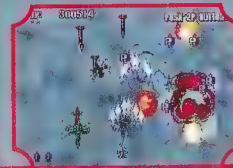
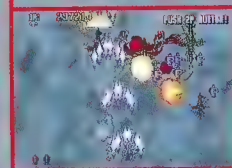
El año pasado apareció en los mercados de Japón y Estados Unidos una versión de AERO FIGHTERS para Super NES de Agran calidad respecto a la máquina recreativa. Sin llegar a la altura de R-TYPE III, AXELAY y PARODIUS, este título reunía las condiciones necesarias para agradar a los amantes del género shoot'em up.



MEXICO



HIMALAYA



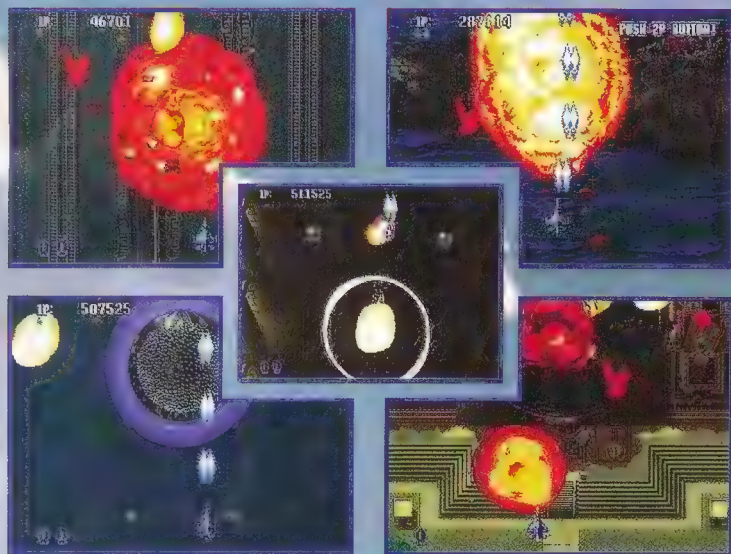
Otra característica importante es la posibilidad de elegir hasta un total de ocho pilotos de la más variada índole. Cada aviadador posee una nave con diferentes características técnicas y armas especiales. Entre los protagonistas, encontraréis un delfín, un ninja, un androide y un niño que, al igual que sus demás compañeros, están dispuestos a terminar con esta invasión alienígena. Deberéis recorrer nueve fases trepidantes para liberar distintas zonas del planeta. De este modo, accederéis a una guarida, situada en el espacio exterior, donde se oculta el jefe final. En todos los niveles es posible continuar desde el lugar en que perdistéis vuestra última nave, excepto en



H A W A I



E S P A C I O E X T E R I O R

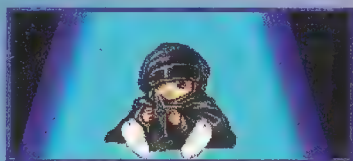


el último donde, una vez agotadas las vidas, estaréis obligados a comenzar desde el inicio. El manejo de las aeronaves es sencillo, y tan sólo se requerirán unos reflejos de felino para esquivar los múltiples disparos de vuestros rivales. **AERO FIGHTERS 2** es un producto impecable, técnicamente hablando, salvo por las

ralentizaciones o *slow downs* producidos por la gran cantidad de sprites simultáneos en pantalla.

En definitiva, estamos ante un extraordinario juego para todos los usuarios de **Neo Geo CD**. Este nuevo lanzamiento constituye una óptima elección.

R. DREAMER



AERO FIGHTERS 2

GENE

VIDEO SYSTEM

MEGAS * 102

JUGADORES * 1-2

VIDAS * 3

FASES * 10

CONTINUACIONES * INFINITAS

PASSWORDS * NO

MEGAS PARRICA * 61

GRÁFICOS

▲ Todos los jets, triles, sus animaciones y las espectaculares explosiones.
▼ Las ralentizaciones por la dificultad masiva de seguir en pantalla.

90

MÚSICA

▲ Cada uno de los jets cuenta con su propia melodía.
▲ La ambientación musical es verdaderamente espectacular.

94

SONIDO FX

▲ Los disparos y explosiones son de una excelente calidad.
▲ Cualquier shoot en el estado orgulloso de tener efectos de este calibre.

89

JUGABILIDAD

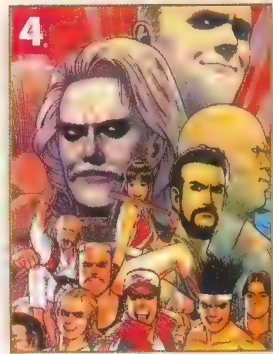
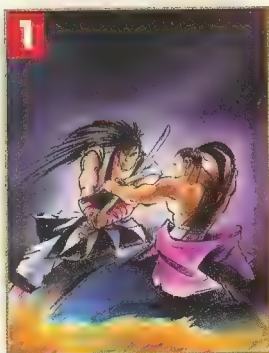
▲ La dificultad aumenta con el tiempo, consiguiendo enganchar al jugador.
▲ Un número de fases al fácil manejo y la variedad de enemigos.

92

GLO BAL

91

AERO FIGHTERS 2 es un juego de acción que supera con creces a los otros de este género. El producto es de una calidad excepcional, sobre todo en el apartado musical. Este juego es una obra de arte en el género. Este nuevo título será un imprescindible de cualquier colección.



SORTEAMOS 4 NEO GEO CD Y 24 NEOJUEGOS



LASP

Telefono y fax: (976) 563404

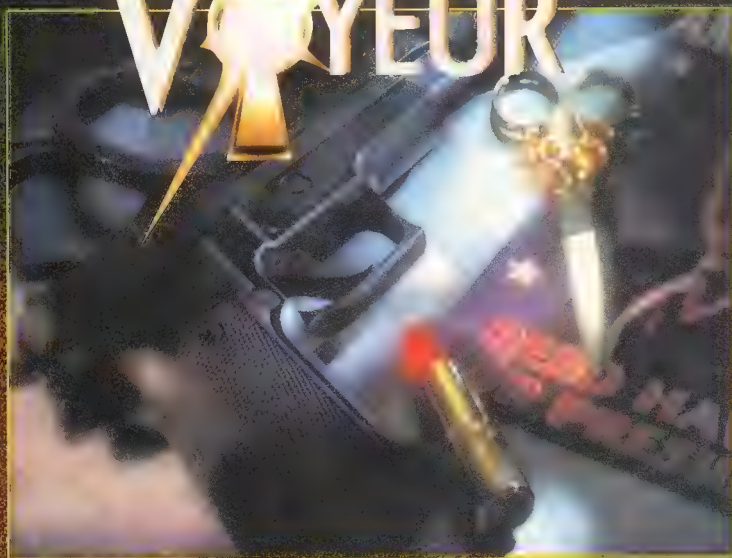


SUPER JUEGOS y LASP quieren comenzar bien el año, y por ello desean obsequiaros con un premio que te transportará al suntuoso mundo de los samurais, te internará en las misteriosas artes de la lucha cuerpo a cuerpo, te convertirá en un Súper héroe mundial, y hará que surga en tí una furia digna de cualquier personaje mitológico.

CUATRO CONSOLAS NEO GEO CD con 6 espectaculares NEOJUEGOS cada una. Para conseguirlo, sólo tienes que escribir en el cupón el nombre exacto de los títulos de los juegos que aparecen en la parte superior de la página y mandarlo junto con tus datos (no se admitirán fotocopias) antes del 28 de Febrero a: Ediciones Mensuales, S.A. - Revista SuperJuegos - C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre: "Concurso Neo Geo".

NOMBRE: _____ TEL: _____
 APELLIDOS: _____
 DIRECCION: _____
 PROVINCIA: _____ EDAD: _____
 POBLACION: _____ CP: _____
 1 _____ 5 _____
 2 _____ 6 _____
 3 _____ 7 _____
 4 _____ 8 _____

VOYEUR



Ver, oír y callar. Con estas premisas deberás hilvanar todo un complejo entramado de pistas, con el objetivo de impedir la llegada de un candidato corrupto a la presidencia del país más poderoso del planeta. Toda esta despliegue gracias a Propaganda Films, productora famosa por series del talón de las historias de Playboy.



Si hay un sistema de entretenimiento que se está desmarcando del resto de formatos por la variedad de títulos que lanza al mercado, ese es el **CDI de Philips**. El espíritu multimedia que está transmitiendo este soporte entre sus usuarios es encomiable, ya que es prácticamente el único aparato que abarca la totalidad de la temática trasladable a las pantallas de una televisión. Así, el propietario de un **CDI** podrá disponer de una base de da-

tos, visionar una película en alta definición, participar en una aventura, competir en un pinball, jugar a un matamarcianos, ver un museo, recibir una fantástica lección de masajes, o coger de las encantadoras chicas de Playboy, y un montón de programas más. **VOYEUR** es uno de esos compactos que escapan de una temática al uso.

Sus peculiaridades argumentales y conceptuales le hacen clasificable entre los géneros que maneja habitualmente. Por esta razón consideramos a este título como un



LA VENTANA INDISCRETA



TELESCOPIO



Este telescopio es el arma que utilizaremos para resolver toda la trama.



Entramos en acción política. Como ya explicamos en la preview del número de Diciembre, el objetivo del juego es descubrir una trama argumental para impedir que Reed Hawke, candidato a la presidencia de los Estados Unidos, logre alcanzar la Casa Blanca. En este lanzamiento adoptaremos el papel de mero observador, ya que nuestra única arma será la cámara de video acoplada al telescopio, que tenemos colocado en una ventana situada enfrente de la mansión del can-

CUARTO



Nuestro HQ. Disponemos de todo lo necesario para salir con éxito.



didato. Con este aparato podremos grabar imágenes y conversaciones. De este modo, ya disponemos de las dos vías con las que descubrir las oscuras intenciones del siniestro Reed Hawke. Una vez que creamos disponer de las pruebas necesarias para empapelar a Hawke, podremos hacer dos cosas. En primer lugar, llamar a la policía que es, sin duda, el paso más seguro; y en segundo lugar, pedir la colaboración de algún miembro desleal del clan Hawke, con los riesgos que esto puede con-



LA TELEVISION



PARA MAYORES



EDIFICIO



Con ayuda del telescopio podréis contemplar y grabar escenas curiosas e incriminatorias, que acontecen en el edificio de enfrente.

MUERTE



Un final desagradable espera al que sigue un paso en falso.

PERSONAJES



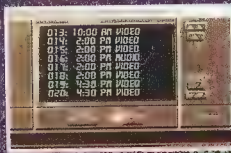
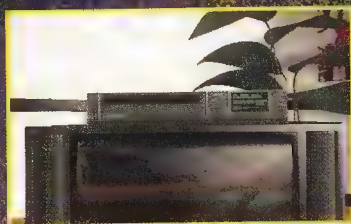
Con las pruebas suficientes, pide la colaboración de un miembro del clan.



POLICIA



VIDEO



llevar. Como suele ocurrir con los juegos de este soporte, la mayor virtud recae en el apartado gráfico, puesto que podemos contemplar secuencias de imágenes reales sin precisar del Digital Video Cartridge.

El sonido se circunscribe prácticamente a las digitalizaciones de las voces en los diálogos, que pueden calificarse de soberbias.

Mención especial merecen algunas escenas picañas del juego que, sin llegar a mayores, son lo suficientemente fuertes como para mantener alejados

a los más pequeños de la casa de la pantalla del televisor. De todas formas, no veréis ninguna imagen distinta a las emitidas por algunos canales de televisión a cualquier hora del día.

En resumen, **VOYEUR** es un lanzamiento original en su concepto, pero que peca de cierta inactividad del jugador. Recomendado especialmente para personas pacientes, y para los aficionados a las novelas y películas de misterios o escándalos políticos.

THE SCOPE

VOYEUR

PHILIPS
PROPAGANDA FILMS
MEGAS • CD-ROM
JUGADORES • 1
VIDAS • 1
FASES • 1
CONTINUACIONES • NO
PASSWORDS • NO
GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS

▲ Los personajes del juego están muy bien conseguidos.

▼ No tienen el merito de otras producciones para CDi.

84

MUSICA

▼ SIN COMENTARIO. Este apartado brilla totalmente por su ausencia. Sólo aparece una melodía en la presentación de este lanzamiento.

SC

SONIDO FX

▲ Voces magistrales, como suele ser habitual en este soporte.

▼ No existe ningún otro efecto de sonido a lo largo de VOYEUR.

88

JUGABILIDAD

▲ Los varios finales del juego alargan la vida del este lanzamiento.

▼ Acabarse el juego es sólo una cuestión de paciencia.

82

GLO BAL

84

No cabe duda que el CDi ha dado un paso adelante con la incorporación de este título a su catálogo. Quizá las pretensiones han superado al producto final, ya que VOYEUR carece de cierta participación en la vorágine de la acción. Esta nueva concepción de juego es un acierto, más para los que buscan en el software algo más de lo visto habitualmente.

The 1st Entertainment Gallery for Ludic Maniacs!



canadian

MISTRAL Avda. Mistral 25-27 Barcelona 08015	PAMPLONA c/ Aoiz 37 Pamplona 31004	NEWCANADIAN Rbla. Catalunya 2-4 Barcelona 08007	VALENCIA G.V.F. Católico 2 Valencia 46008	MALAGA Almansa 14 Malaga 29007	MANRESA Angel Guimerà 14 Manresa 08240	GRANOLLERS Sta. Elisabeth 17 Granollers 08400	GIRONA Joan Regla 1 Girona 17003	ALACANT Teatro 29 Alacant 03001	ELCHE Esc. Capuz 2 Elche 03203

RESULTADOS DEL 1^{er} CONCURSO NACIONAL SuperJuegos/Canadian

EL
REY LEON

¡ Estos son nuestros Campeones !



Galileo Romero Megias
1^{er} premio
Canadian Málaga



Toni Jordán Pla
2^o premio
Canadian Valencia



Jose Pablo
3^{er} premio
Canadian Alicante

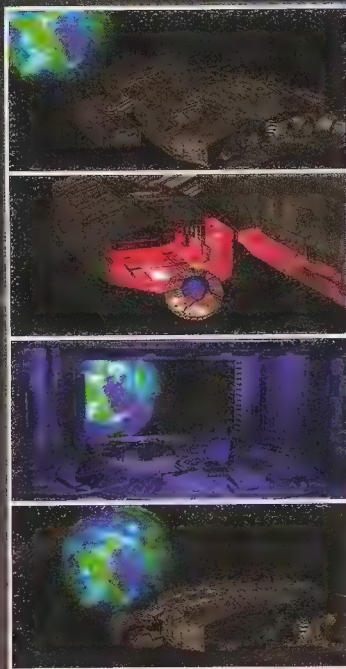
Consigue ya tu CARNET DE SOCIO CANADIAN. ¡¡¡Gratuitamente!!!
Sólo tienes que mandarnos tu nombre, dirección y fecha de nacimiento a
CANADIAN CORREO. Recibirás todo tipo de información y este fabuloso car-
net que te dará derecho a descuentos en tus próximas compras, además de
otras muchas sorpresas.



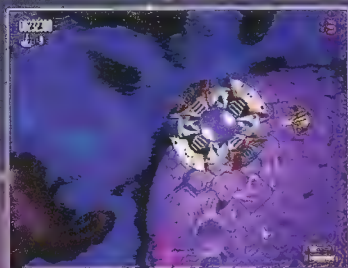
SUPER STARDUST

Meteoros gigantes se dirigen rápidamente hacia la Tierra. Nuestro planeta está en un grave peligro. Eres el mejor piloto de cazas del mundo y, por tanto, la única persona capaz de impedir esta tragedia. A bordo del Panther PX-2, deberás emplear toda tu maestría para eliminar a las hordas invasoras que amenazan gravemente la estabilidad de todo nuestro sistema. Comienza la aventura.

LLEGARON DEL ESPACIO



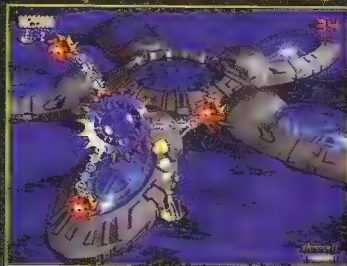
Team 17 es una compañía que siempre ha destacado por crear juegos poco originales, aunque con una realización y una jugabilidad impecables. Títulos como BODY BLOWS, OVERDRIVE, ALIEN BREED o SUPER FROG constituyen claros ejemplos de esta política, puesto que todos eran réplicas exactas (aunque bastante mejoradas) de otros arcades. Ahora, de la mano de esta compañía nos llega **SUPER STARDUST**, versión actualizada de STARDUST, un lanzamiento que los programadores de **Bloodhouse** convirtieron en una leyenda. Pero el tiempo no pasó en vano y, para su estreno en los 32 bits, este juego



necesitaba una pequeña remodelación. Y así ha sido. Los gráficos se han renderizado de nuevo, y los fondos están convertidos a los 256 colores. El resultado ha sido muy convincente. La secuencia del túnel es, junto a **DONKEY KONG**, lo

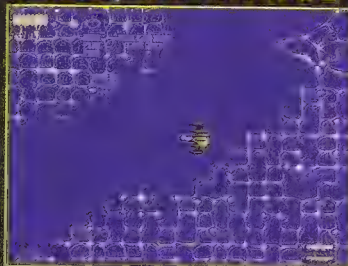


ERIZO ESPACIAL

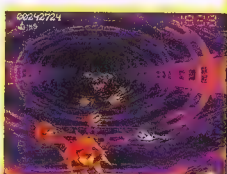
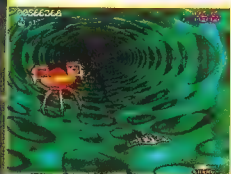
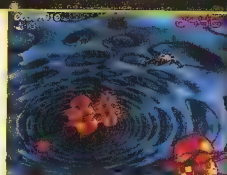
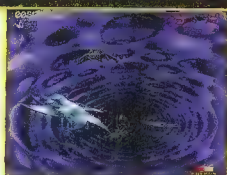


Este enemigo final puede constituir una espina en tu camino de rosas.

FASE DE BONUS



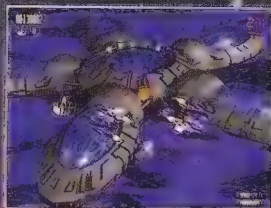
Después de cruzar el túnel, deberás buscar la caja de suministros.



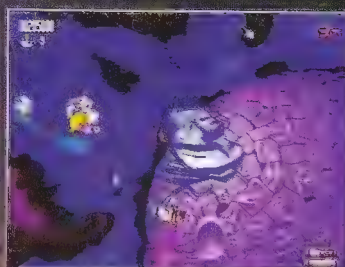
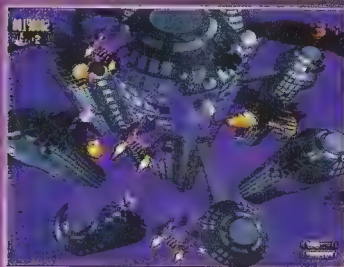
TÚNELES

mas increíble que hemos visto hasta el momento a nivel de programación. El ciclo de colores se ha sustituido por un extraordinario scroll parallax multi-nivel, creando un efecto tremendamente superior al obtenido en juegos como MICROCOSM y NOVASTORM, aunque sin utilizar el Full Motion Video. Este hecho supone que, por una vez y sin que sirva de precedente, podremos controlar la nave en su totalidad, sin la obligación de seguir en línea recta. El

efecto conseguido es realmente extraordinario. Los efectos y la música son alucinantes. Los aficionados descubrirán que la voz de la computadora es la misma que en ALIEN BREED. Además, las intros y las extros resultan también formidables. Otro aspecto que ha variado es la jugabilidad, ya que es bastante fácil avanzar de nivel. En fin, un ASTEROIDS de lujo para una consola maravillosa. Imprescindible.



THE PUNISHER



SUPER STARDUST

PUBLISHED BY TEAM 17
COPYRIGHT 1994 BLOODHOUSE LTD

TEAM 17

BLOOD HOUSE

MEGAS • CD-ROM

JUGADORES • 1

VIDAS • 5

FASES • 30

CONTINUACIONES • NO

PASSWORDS • NO

GRABAR PARTIDA • NO

GRÁFICOS

▲ La intro y las escenas intermedias merecen el adjetivo de geniales.
▲ Los enemigos rendirizados se mueven fabulosamente.

95

MÚSICA

▲ Las melodías son marchosas y salvajes al cien por cien.
▲ Las doce músicas son distintas y, por supuesto, extraordinarias.

93

SONIDO FX

▲ Los sonidos de las explosiones y disparos son contundentes.
▲ Las voces se oyen nítidas y se entienden perfectamente.

91

JUGABILIDAD

▲ La nave de este juego se controla a las mil maravillas.
▲ La curva ascendente de dificultad está ajustada al milímetro.

92

GLO BAL

94

Estamos sin duda en te uno de los mejores juegos re- alizados hasta el momento para CD-32. SUPER STARDUST tiene unas gráficas absolutamente soberbias y una dificultad mucho más ajustada que en la versión para Amiga 500. Es una auténtica maravilla. Esperemos que no constituya un caso aislado en los arcades para esta gran consola.



F A



UN SALVAJE DE

Por primera vez, los usuarios del CDi de Philips van a poder disfrutar de todo un frenético beat'em up con todos los típicos elementos

e

l poder del CDi de Philips radica en gran medida en el enorme abanico

de software que puede abarcar. Sin embargo, una máquina veterana como ésta ha empezado a asombrar a sus usuarios por el talante que, de un año a esta parte, están empezando a tener sus producciones destinadas a los amantes de los videojuegos.

MUTANT RAMPAGE supone la culminación de esta tendencia a imitar los juegos de consola. La gente de **Animation Magic** ha dado en el clavo. Salvando el penoso scroll, todos los ingredientes habituales en este tipo de lanzamientos han sido incluidos. Así, además de seleccionar entre tres personajes como nuestro lucha-

R O M A



B A N G K O K



dor, también observaremos multitud de detalles que nos resultarán familiares. Recogeremos objetos del suelo para utilizarlos como arma. Los alimentos que nos encontremos en nuestro camino repondrán toda nuestra vida, y podremos ver los nombres y barras de energía de los conten-

LO MAS GROTESCO

de este fantástico género. **MUTANT RAMPAGE** es un juego que podríamos hallar perfectamente en el catálogo de cualquier consola de 16 bits.



JEFES

dientes. Por último, lucharemos contra guardianes de nivel y, como no, dispondremos de una más que notable gama de golpes junto con curiosas magias. Estos poderes reciben nombres tan curiosos como *la Bola Sinfónico-sónica* de Tory Swift, la *Onda Termoelectrónica* de Daemon Stone y el *Pisotón Trueno Sísmico* de Rack Saxon. Un detalle interesante es la longitud de este lanzamiento, puesto que se compone de diez niveles repletos de una acción demoledora. Estos escenarios representan algunas de las ciudades más importantes del mundo como: Los Angeles, Roma, Pekín, México, París, Bangkok, Moscú, Nairobi, Tokio y Nueva York. Aunque el apartado gráfico referente a los parajes sigue siendo el punto fuerte, esta vez

P A R I S



LOS ANGELES



M E X I C O



P E K I N



merece reseñarse la gran jugabilidad que entraña este cartucho. Resulta sorprendente observar como un título que inaugura género en un soporte, tiene tan pocos defectos. Un compacto cuidado al máximo. Sólo podemos reprocharle la brusquedad del movimiento de los fondos, sobre todo, teniendo en cuenta que apenas utiliza un plano de scroll.

THE SCOPE



PHILIPS INTERACTIVE MEDIA

ANIMATION MAGIC

MEGAR • CD ROM

JUGADORES • 1

VIDAS • 11

FASES • 16

SINSTRUCCIONES • NO

PASSWORDS • NO

REPARAR PARTIDA • SI

GRÁFICOS

▲ Excelente, muy coloridos, y un apartado gráfico, lo es en sí mismo.

▲ Unido al plano de scroll que resulta bastante perturbante.

86

MÚSICA

▲ Melodías repetidas y monótonas, de calidad, muy deterioradas con el tiempo.

▲ Son demasiado paucos para una obra.

88

SONIDO FX

▲ La similitud a música real, todos los efectos de sonido.

▲ Los efectos de los golpes y golpes, no están muy bien conseguidos.

82

JUGABILIDAD

▲ Sorprendente desde la primera posición de la vida.

▲ El interés se presenta según vayamos superando los primeros niveles.

87

GLO BAL

86

El juego, no de un género en un soporte, puede ser considerado como un buen ejemplo de la presencia de la música en un juego de acción. La ausencia de la música, no es una falta, sino una decisión.

La música, no de un género en un soporte, puede ser considerado como un buen ejemplo de la presencia de la música en un juego de acción. La ausencia de la música, no es una falta, sino una decisión.

Cómo sujetar a tu público.

El mejor medio es anunciarte en revistas. Porque es un medio activo que exige esfuerzo y atención para su lectura. Mientras que el 65% de la audiencia de TV realiza actividades paralelas y sólo el 2% ve un programa entero sin interrupción, (Fuente: BAT Alemania) cuando se lee una revista, incluida la publicidad, no se puede hacer otra cosa y, además, no existe el zapping.

Pasa revista a tu campaña. Para estar seguro



Asociación de Revistas de Información

VITAL

Light

FURIA ESPAÑOLA

Bienvenidos al desconocido planeta Ramron. Gracias por viajar con Inner Space Tours. Mi nombre es Gurdy y seré su guía. Empezaremos esta visita turística con un paseo por nuestra bella metrópolis. Posteriormente, también les mostrare un videojuego que está causando furor. Su nombre es VITAL LIGHT.

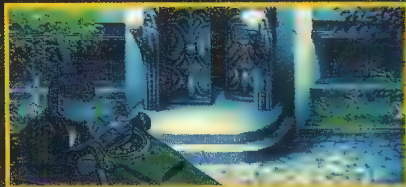
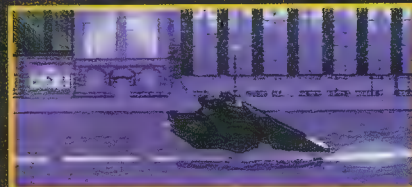


Ramron es un extraño mundo que no aparece en ninguno de los mapas estelares, ya que no se encuentra en el espacio exterior, sino en el interior.

Ramron existe dentro de tu consola. Cada vez que enciendas tu máquina, los habitantes de este universo trabajarán para ti. Sus personajes autóctonos son los sprites y los pixels.

En un rincón de estas tierras, en la torre más antigua y alta de la ciudad, residen los componentes de una joya lúdica que causa estragos en esta civilización.

Si te atreves, puedes desvelar los secretos ocultos en



esta misteriosa edificación, pero primero deberás vencer a los cinco guardianes. Los tiempos cambian y, poco a poco, los españoles se abren paso en el mercado de los videojuegos. En la época de reinado del *Spec-*

trum, surgieron compañías como **Topo**, **New Frontier** y **Made in Spain**. Con las recreativas apareció

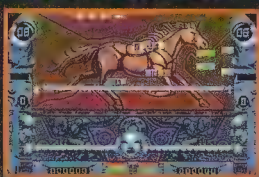


Gaelco, y con la irrupción de las consolas grupos como **Bit Managers**, artífices de las versiones de **LOS PITUFOS** para ocho bits, comienzan a tener sus incondicionales entre los aficionados. Desde Zaragoza nos llega el primer trabajo de un equipo verdaderamente prometedo. Su nombre es **Efecto Caos**, y nos sorprenden con un puzzle para **CD32** de

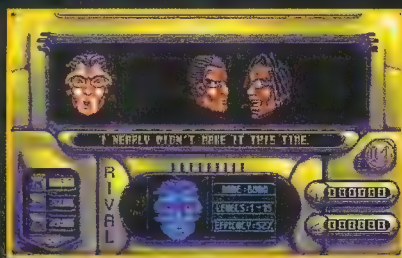
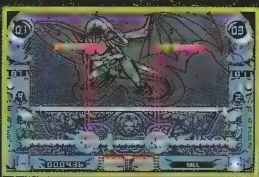
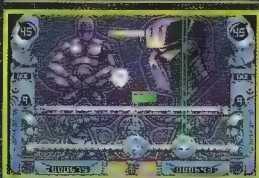
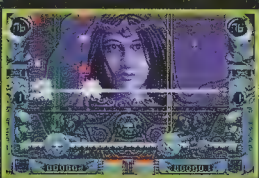
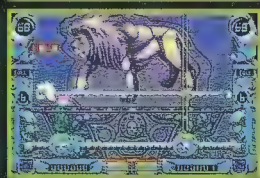
proporciones épicas. La estructura de este lanzamiento es bastante similar a títulos como **TETRIS** o **COLUMNS**, pero con detalles típicos de matamarcianos. Como ejemplo, baste con citar los ítems que nos permitirán detener las fichas o destruir todo lo que se cruce en nuestro camino. Por primera vez en un juego de este tipo, la máquina



1 JUGADOR



2 JUGADORES



utilizará armas para evitar nuestro avance a través de los niveles. En este arsenal hallaremos bombas, que romperán la vía de desplazamiento de nuestro artificio, o extraños recipientes de cristal. Para provocar la desaparición de las fichas, deberemos reunir todas las piezas de un mismo color. Con este fin, giraremos

nuestra arma hasta que se sitúe en el color idóneo. Una vez en él, dispararemos para obtener un cromatismo uniforme en las fichas. Cuando hayan desaparecido un número determinado de piezas, pasaremos al siguiente nivel de **VITAL LIGHT**. El modo de dos jugadores resulta bastante divertido, ya que podremos ayudar (si

ése es nuestro deseo) al compañero de turno. Este juego posee la friolera de 100 niveles, lo que asegura largas horas de entretenimiento. En resumen, un gran título que confirma, una vez más, la capacidad de los españoles a la hora de programar videojuegos.

THE PUNISHER



MILLENNIUM
EFFECTO-CAOS
 MEGAS • CD-ROM
 JUGADORES • 1-2
 VIDAS • 1
 PAGES • 100
 CONTINUACIONES • 2
 PASSWORDS • 31
 GRABAR PARTIDA • NO

GRAFICOS

▲ La obra es bastante bonita, con unas animaciones de lujo.
 ▲ Los gráficos de audio son buenos.

80

MUSICA

▲ Las melodías son variadas y suenan bien.
 ▲ Ninguna de las músicas recorda las de CD.

79

SONIDO FX

▲ Gran variedad de sonidos, desde ruidos al ruido de explosión.
 ▲ Los efectos de sonido son buenos.

85

JUGABILIDAD

▲ La jugabilidad de este título es de primer nivel.
 ▲ El control de los personajes es muy bueno.

86

GLO BAL

85

El juego de Ruzzle, uno de los mejores de la serie, es el primero de una serie de juegos que se presentarán en el mercado de videojuegos. Este juego es el primero de una serie de juegos que se presentarán en el mercado de videojuegos.

LLEVATELA



Ponte el cinturón negro, y prepárate para participar en uno de los concursos más espectaculares jamás realizado en SUPER JUEGOS con la inestimable colaboración de Nintendo. Si quieres ganar la máquina recreativa del conocido juego SUPER STREET FIGHTER II, sólo tienes que mandar una foto tuya caracterizando a uno de los últimos cuatro personajes que han entrado en el circuito STREET FIGHTER II (Fei Long, Cammy, Dee Jai, y T. Hawk) junto con el cupón adjunto (no se admitirán fotocopias) a : Ediciones Mensuales, S.A. - Revista SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell, 12 - 28009 Madrid, indicando en el sobre "CONCURSO RECREATIVA".

Sólo podrán participar aquellas cartas recibidas antes del 28 de febrero de 1.995, fecha en que se celebrará el sorteo.

El ganador del concurso saldrá publicado en el número de Marzo de 1.995 de SUPER JUEGOS.

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores.
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
En ningún caso el premio será canjeable por dinero o sustituible por cualquier otro producto.



DE CALLE



105 cm

75 Cm



185 Cm



Nintendo®

NOMBRE:

APELLIDOS:

DOMICILIO:

POBLACION:

PROVINCIA:

C.P.:

TEL.:

STREET FIGHTER II
SUPER

STREET FIGHTER II
SUPER

STREET FIGHTER II
SUPER

STREET FIGHTER II
SUPER

BONUS

Bonkers



¡¡ VAYA LADRILLAZO !!



ste es el caso de **BONKERS**, cuyo protagonista es un gato montés

policía. Este juego aparece ahora en **Mega Drive** recogido en el recién estrenado sello **Sega Kids** que, como su propio nombre indica, va dirigido a los más pequeños de la casa.

BONKERS es una de esas producciones que **Disney** utiliza de relleno en sus programas, con el objeto de animar las sucursales de animación de Japón y Francia. Sin embargo, estos lanzamientos no causan excesiva huella en los chavales. Quizá por ese motivo **Sega** ha pasado por alto un cartucho mediocre y sin ningún tipo de aliciente, que entretiene durante media hora. Esta producción está mas cerca de los deprimentes **TALESPIN** o **LA SIRENITA** que de maravillas lúdicas como **CASTLE OF ILLUSION** o **ALADDIN**.

El argumento del juego gira en torno a un felino que aspira a ser policía del mes. Para ello deberá capturar a los cuatro maleantes más peligrosos de Hollywood.

EL CAMIONCITO PELEON



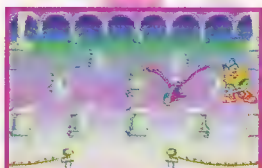
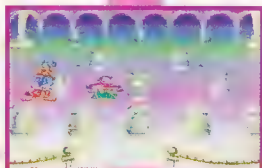
RESULTA BASTANTE LOGICO QUE LAS GRANDES COMPAÑIAS APROVECHEN EL EXITO DE LAS PRODUCCIONES MENORES DE DISNEY YA QUE, AUNQUE NO TIENEN EL ÉXITO DE SUS PELICULAS, SON CONOCIDAS POR LA MAYORIA DE LOS PEQUEÑOS DE LA CASA.



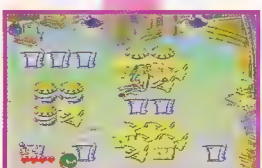
HARRY EL PAQUETE



LA RATA



MR. BIG



Cada uno de estos delin-
cuentes está situado en un
escenario distinto.

En el primer enclave nues-
tra misión será eliminar a
un numero determinado de
adversarios, al mismo tiem-
po que evitamos el robo de
las joyas que estamos cus-
todiando. Nuestra arma
principal será un carga-
mento de donuts, que
constituye un utensilio
esencial para el buen poli-
cia americano.

La siguiente aventura será
detener a un individuo em-
peñado en destruir un
muro a martillazos. En esta
oportunidad nos tocará lanzar
ladrillos y reconstruir la pa-
red, mientras esquivamos
los tiros de un robot.

En tercer lugar deberemos
descubrir, entre un laberinto
de barriles y cajas, don-
de se oculta un simple dis-
fraz de conejo. Esta fase del
juego es magnífica y muy
emocionante.

El cuarto escenario resulta
bastante similar a SPY
HUNTER. Es el nivel más di-
vertido del cartucho, pues-
to que deberemos perse-
guir un camión por distin-
tas calles de la ciudad.

De las supuestas fases de
plataformas *no comment*, ya
que son más simples y cor-
tas que el mecanismo de un
chupete.

Aunque sea un producto
enfocado a los niños de cor-
ta edad, **BONKERS** cae en
el error de la mayoría de los
lanzamientos de este tipo,
es decir, resulta demasiado
sencillo para los chavales
con más de ocho años y
complicado en exceso para
los más pequeños. ¿Cuándo
se les ocurrirá a las compa-
ñías consultar a un pedago-
go antes de lanzar esta cla-
se de productos a la calle?

THE PUNISHER



SEGA
MEGA OF AMERICA
MEGAS + 16
JUGADOR + 1
VIDAS + 1
FASES + 12
CONTINUACIONES + INFINITAS
PASSWORDS + 11
CRASH PARTIDA + NO

GRÁFICOS

- ★ La animación de los personajes.
- ★ Los personajes, tanto de los que nos ayudan como de los que nos atacan.

71

MÚSICA

- ★ La música de fondo, que es bastante buena.
- ★ El efecto de los efectos de sonido.

67

SONIDO FX

- ★ Algunos que son muy buenos, pero no todos.
- ★ Algunos que son muy malos, pero no todos.

67

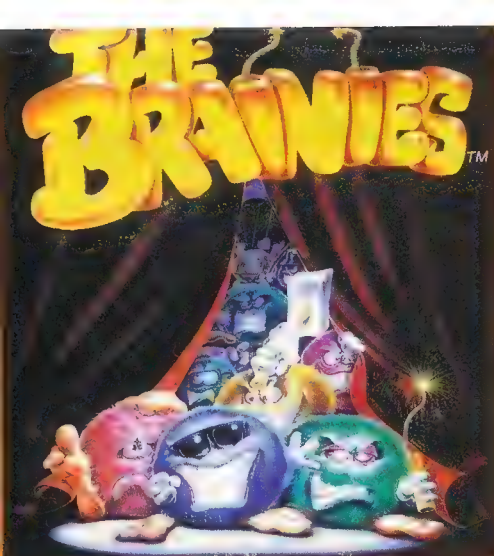
JUGABILIDAD

- ★ Los controles, que son muy buenos.
- ★ El tiempo que se tarda en completar el juego.

73

GLO BAL

72

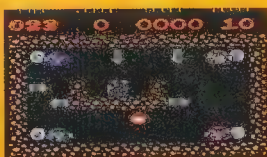


Ejercicio Cerebral

LOS USUARIOS DE PC Y MACINTOSH RECORDARAN UN JUEGO QUE APARECIO EN EL MERCADO HACE YA ALGUN TIEMPO, Y QUE RESPONDIA AL NOMBRE DE TINY SKWEES. HOY, ESTE MISMO TITULO HA SIDO CONVERTIDO PARA LA CONSOLA SUPER NINTENDO, AUNQUE POR CIERTOS MOTIVOS QUE DESCONOCEMOS HA SIDO BAUTIZADO COMO THE BRAINIES.

Este título, que cosecharía un gran éxito en este tipo de ordenadores (por aquellos tiempos triunfaban los juegos tipo puzzle como TETRIS y LEMMINGS), alcanzó pronto importantes puestos en las listas de ventas, y recibió altas puntuaciones en las revistas especializadas. Este triunfo desembocaría más tarde en la aparición de una segunda parte. Con semejante curriculum, no es de extrañar que sus diseñadores se hayan decidido

a vender los derechos de este título para poder ser versionado en una consola como la *Super Nintendo*. Además, los programadores han sabido sacar todo el partido posible a los 16 bits de *Nintendo*, aunque siempre dentro de los alardes técnicos que se pueden utilizar en esta clase de cartuchos. La mecánica del juego consiste en llevar a cada uno de los Brainies, aparecidos en la pantalla, hasta su propio *Sleeper*. Conoceremos su ubicación debido a los distintos colores empleados. Este cometido, que aparentemente resulta muy sencillo, se



NIVEL 10



NIVEL 20



NIVEL 30



NIVEL 40

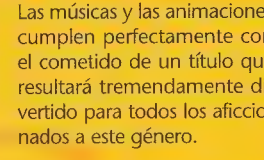
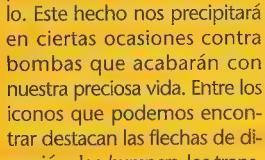
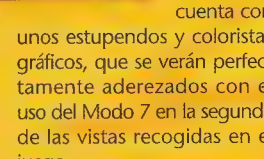
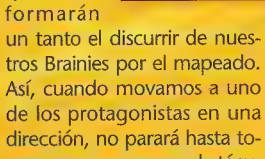
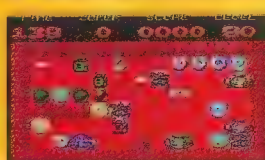
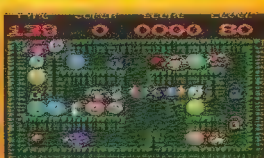
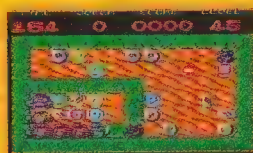


NIVEL 50



NIVEL 60





complicará al encontrarnos con distintos iconos en la pantalla, que transformarán un tanto el discurrir de nuestros Brainies por el mapeado. Así, cuando movamos a uno de los protagonistas en una dirección, no parará hasta toparse con un nuevo obstáculo. Este hecho nos precipitará en ciertas ocasiones contra bombas que acabarán con nuestra preciosa vida. Entre los iconos que podemos encontrar destacan las flechas de dirección, los bumpers, los transportadores o los relojes (que

nos darán treinta segundos extra). Esta versión *Super Nintendo* cuenta con unos estupendos y coloristas gráficos, que se verán perfectamente aderezados con el uso del Modo 7 en la segunda de las vistas recogidas en el juego. Las músicas y las animaciones cumplen perfectamente con el cometido de un título que resultará tremendamente divertido para todos los aficionados a este género.

J.C. MAYERICK



TITULO	THE BRAINIES
MEGAS	4
1 JUGADORES	1
VIDAS	1
PAGOS	100
COMBINACIONES	61
PASSWORDS	61
REBASAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ El juego es una obra de arte que un juego de este tipo necesitaba.

▲ El juego es un poco lento.

84

MUSICA

▲ Las melodías de la música del juego están perfectamente realizadas.

▲ El juego es un poco lento.

81

SONIDO FX

▲ Un magnífico trabajo en este juego.

▲ Se han incluido más efectos de los necesarios.

80

JUGABILIDAD

▲ Este juego resulta atractivo para todo el mundo.

▲ La jugabilidad es la mejor de todo.

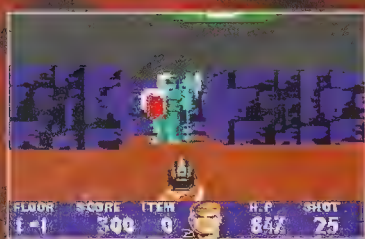
88

GLO BAL

84

Te sienta a jugar a este juego, que es un programa que te hace ganar un importante éxito en el mundo de los negocios. El trabajo que te hace ganar dinero en este juego.

Wolfenstein 3D



Las tropas de un terrible dictador han invadido el mundo. Vosotros seréis los encargados de entrar en su cuartel general para evitar esta inminente catástrofe.



PANORAMA PARA MATAR

WOLFENSTEIN fue el primer juego en introducir la acción en un extenso mapeado laberíntico de 3D en primera persona. Los responsables fueron los componentes de **ID**, que suplieron los combates a capa y espada por enfrentamientos con pistola

BOTIQUINES



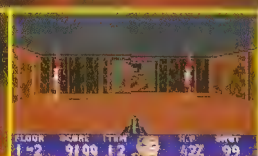
Será imprescindible encontrarlos después de cada combate, si queréis seguir con vida.

PRESIDENTE



En el inicio de cada nivel se os indicará brevemente el objetivo a conseguir.

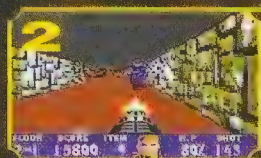
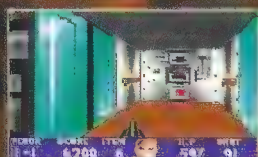
ha causado furor en el 94 entre los usuarios de PC. Ahora, los afortunados poseedores de **Super Nintendo** podrán disfrutar con **WOLFENSTEIN**. Este título destaca por su tremenda jugabilidad. Prácticamente no ha sufrido variaciones respecto a la versión original, exceptuando la resolución y suavidad de los movimientos,

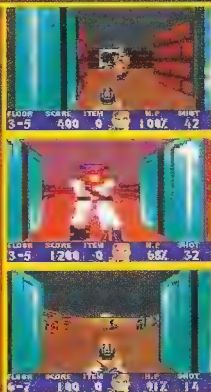


en mano, donde se debía eliminar a nuestros enemigos a balazo limpio. Después, crearon el título que ha dado auténtico renombre a este género lúdico, **DOOM**, cuya segunda parte



LOS ENEMIGOS





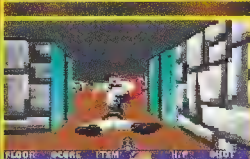
Tras eliminar al jefe de la tercera y de la sexta fase, podréis encontrar el acceso a dos niveles ocultos.



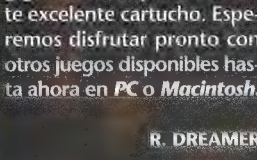
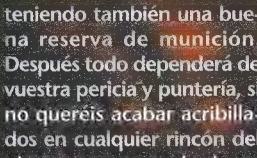
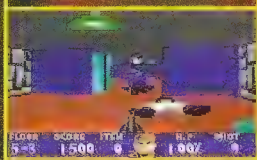
que han disminuido ligeramente de calidad en los 16 bits de Nintendo. El argumento continúa fiel al original, arrancando en una de las salas del complejo que sirve de escondite a un lunático jefe de Estado. A partir de este momento nos veremos envueltos en refriegas, para las que será necesario proveerse de un armamento potente y variado,

SUPER NINTENDO

REVIEW



LLAVE



teniendo también una buena reserva de munición. Después todo dependerá de vuestra pericia y puntería, si no queréis acabar acrobillados en cualquier rincón del gigantesco mapeado de este excelente cartucho. Esperemos disfrutar pronto con otros juegos disponibles hasta ahora en PC o Macintosh.

R. DREAMER



IMAGINEER
ID
MEGAS + 1
JUGADORES + 1
VIDAS + 3
FASES + 30
CONTINUACIONES + NO
PASSWORDS + 91
GRABAR PARTIDA + NO

GRÁFICOS

▲ Excelentes realidades en 3D para los escenarios.
▼ Una paleta de colores bastante pobre.

80

MÚSICA

▲ Buenas melodías que aumentan la tensión.
▲ Cada fase cuenta con su acompañamiento musical.

85

SONIDO FX

▲ Disparos, explosiones y gritos de gran realismo.
▼ Con más efectos hubiera sido perfecto.

87

JUGABILIDAD

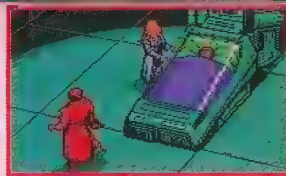
▲ El nivel creciente de dificultad se mantendrá en aque hasta el final.
▲ La existencia de passwords.

90

GLO BAL

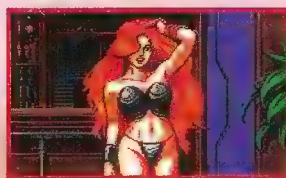
85

WOLFENSTEIN es una gran conversión de este clásico para PC con el que podrán disfrutar todos los usuarios de SNES. Destaca por encima de todo la gran jugabilidad que acompaña al desarrollo del juego. Un excelente título que merece la pena tener en vuestra colección.



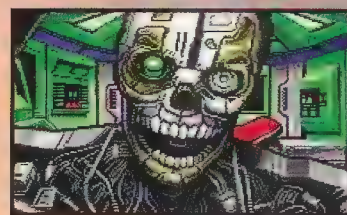
SNATCHER

Los usuarios de Mega CD ya tienen un motivo para sonreír. La obra maestra de Konami para Turbo Duo, ha sido trasladada al sistema de Sega. Este título pasará a la historia por sus gráficos, sus músicas y su apasionante trama.

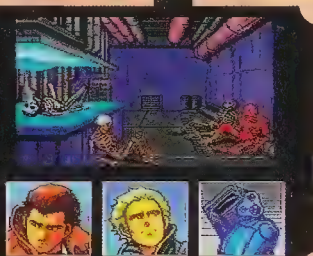


ILUSION CIBERNETICA

ANATOMIA DE UN ASESINATO



ADemás DE LIGARSE CHICAS GUAPAS Y FARDAR CON UN COCHE AEROTRANSPORTADO, GILLIAN DEBERA HACER FRENTE A OTRAS TAREAS BASTANTE MAS DESAGRADABLES. UNA DE ELLAS ES LA IDENTIFICACION DE LOS CADAVERES.



El gran mal que ha aquejado a la Mega CD desde su creación ha sido la ausencia de buenos títulos, salvo honrosas excepciones. Por fortuna nuestra suerte ha cambiado ya que, junto a los intocables SONIC CD y FINAL FIGHT CD, aparece otro título que viene a despertarnos del sopor creado por ECCO THE DOLPHIN CD. Su nombre es **SNATCHER**. Adaptación pura y dura del célebre juego para Duo que tanto furor levantó en tierras niponas, **SNATCHER** es una trepidante aventura cyberpunk. Esta fantasía cibernética pondrá tus neuronas a punto gracias a su jugabilidad y a su extremada sencillez de manejo. Con la misma línea argumental

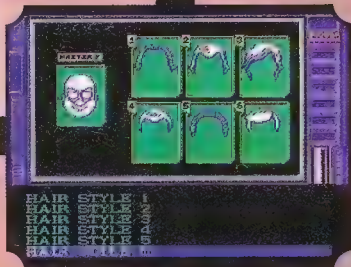


MEGA CD REVIEW

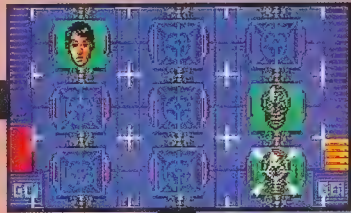
EL CEREBRO DE LA OPERACION



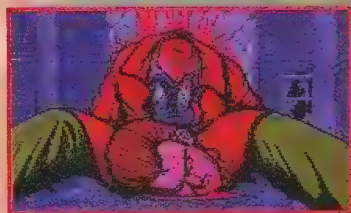
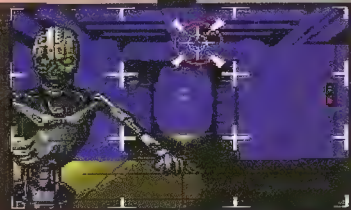
LA COMPUTADORA CENTRAL DE LA AGENCIA TE SERA DE GRAN AYUDA A LA HORA DE INVESTIGAR EL PARADERO DE LOS SNATCHERS. TIENES TRES TIPOS DE INFORMACION: I.D FILE, CON EL QUE PODRAS ACCEDER A LAS FICHAS DEL RESTO DE PERSONAJES DEL JUEGO; FACT FILE, QUE RESUME LA HISTORIA RECIENTE DE NEO KOBE, Y CREATE MONTAGE, QUE PERMITE CREAR RETRATOS ROBOT.



ARMA LETAL

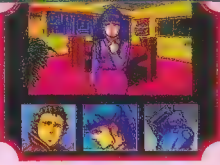
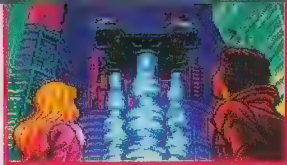


PARA RETIRAR DE LA CIRCULACION A LOS SNATCHERS, HARRY BENSON TE PROPORCIONARA UN REVOLUCIONARIO MODELO DE ARMA: LA BLA-H17 (TYPE 3). ESTA PIEZA DE ARTILLERIA PORTATIL PUEDE SER UTILIZADA DE DOS MANERAS: CON EL SIMPLE PAD O (ESTA ES LA MAS DIVERTIDA) CON LA JUSTIFIER.



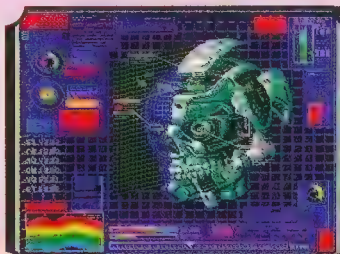
de Blade Runner, **SNATCHER** te introducirá en un mundo apocalíptico y desolado por una misteriosa explosión nuclear. El año: 2.047. Tu destino: Neo Kobe. Tu objetivo: acabar con los snatchers, seres cibernéticos de extrema crueldad y gran fuerza física cuyo principal objetivo es asesinar y adoptar la personalidad de sus víctimas. Una auténtica invasión de ultracuerpos, que sólo se puede detener con valor y mucho ingenio. Eres Gillian Seed, un hombre sin pasado en una tierra sin futuro. En esta carrera contra el reloj no existen ganadores ni vencidos, sólo supervivientes. Tu objetivo es descubrir, por medio de la investigación, el origen de los snatchers para poner fin a su malvados planes.



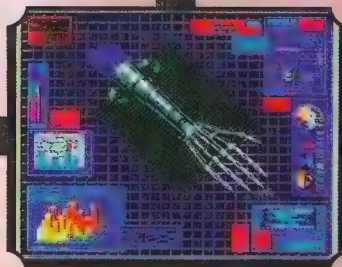
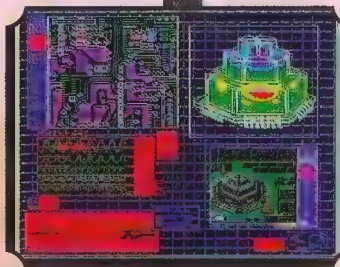


Para tal fin, cuentas con un completo menú de acciones y con la ayuda de Metal Gear Mk 2, un simpático robot que te ayudará en tus labores deductivas a lo largo de todo el juego. Con él te introducirás en el violento Universo del siglo XXI, donde la vida de un hombre vale menos que un buen asado de búfalo. En este mundo tendrás que codearte con los peores elementos, infiltrándote en el mercado negro en busca de pistas y sospechosos. Este lanzamiento es una aventura trepidante, que incluye acciones y opciones jamás observadas en otro jue-

¿QUE ES UN SNATCHER?



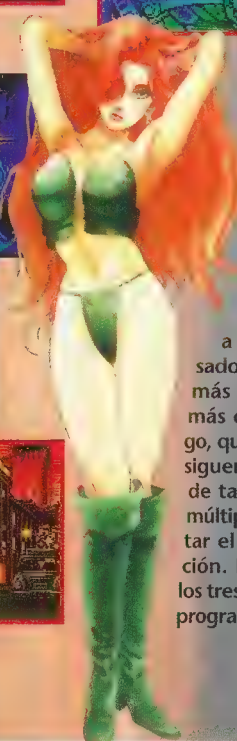
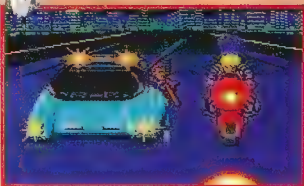
LOS SNATCHERS SON SERES CIBERNÉTICOS DOTADOS DE INTELIGENCIA. NO PUEDEN DIFERENCIARSE DE LOS HUMANOS. SU OBJETIVO ES ELIMINAR A LOS MIEMBROS MAS IMPORTANTES DE LA SOCIEDAD, Y TOMAR SU PUESTO, COPIANDO TODAS SUS COSTUMBRES. PRETENDEN DOMINAR EL PLANETA. TEMEN LA LUZ DEL SOL Y LAS BALAS ENTRE LOS OJOS.



UN COMPADRE DE ACERO INOXIDABLE



CONTARÁS CON LA INESTIMABLE AYUDA DE METAL GEAR, UN ROBOT DOTADO DE LOS MAS SOPISTICADOS SISTEMAS DE RASTREO Y COMUNICACIONES. GRACIAS A ÉL, PODRAS DETECTAR LA PRESENCIA DE SNATCHERS Y COMUNICARTE CON LOS DEMAS PERSONAJES DEL JUEGO.



go para consola. En **SNATCHER** no te limitarás a encontrar pistas e interrogar sospechosos. También te sumergirás en los bajos fondos de la sociedad del futuro, podrás interrogar a punta de pistola a los que se pongan pesados o ligarte a las chicas más guapas. Todo ello en más de once horas de juego, que en ningún momento siguen un desarrollo lineal, de tal manera que existen múltiples maneras de afrontar el juego y la investigación. Estamos ante uno de los tres mejores juegos jamás programados para Mega CD.

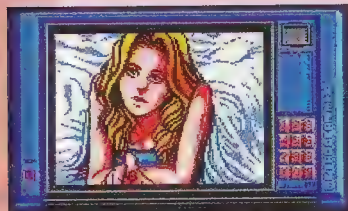


S N A T C H E R

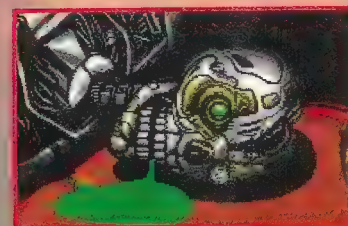
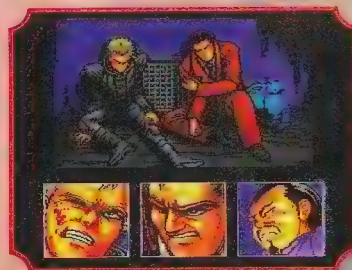
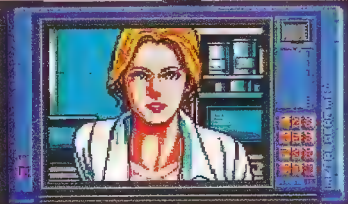
MEGA CD

REVIEW

LAS LINEAS ESTAN OCUPADAS



EL VIDEOPHONE ES UNO DE LOS ELEMENTOS MAS UTILES DE TODO EL JUEGO, YA QUE A TRAVÉS DE ÉL RECIBIRAS LLAMADAS DE AUXILIO O INFORMACION DE NAPOLEON, EL CHIVATO DE LA POLICIA. TAMBIEN TE SERVIRA PARA HABLAR CON JAMIE, O LOCALIZAR EL MERCADO NEGRO.



Todo el aspecto gráfico es inmejorable, denotando el buen trabajo de Konami. El aspecto musical es impecable, gracias a la utilización del Roland Sound System y a la cuidada ambientación. Cada escenario posee su propio score, cambiando de ritmo en los momentos de mayor tensión. Konami ha

puesto el listón muy alto para el resto de aventuras que lleguen a Mega CD. Sólo la prometida adaptación de ALONE IN THE DARK podría hacer sombra a un título ya mítico, que llenará de satisfacción a sus propietarios.

NEMESIS



KONAMI

KONAMI

MEGAS + CD-ROM

JUGADORES +1

VIDAS +1

PAGES +3

CONTINUACIONES + INFINITAS

PASSWORDS + NO

ABANDONAR PARTIDA + SI

GRAFICOS

Los gráficos de la animación y de la programación son excelentes. El juego se desarrolla en un mundo de intriga, misterio y acción. El juego es muy divertido y tiene una gran jugabilidad.

91

MUSICA

El Roland Sound System potencia y mejora los efectos de sonido. La música es muy buena y tiene una gran calidad. El juego es muy divertido y tiene una gran jugabilidad.

93

SONIDO FX

El mejor diálogo digitalizado jamás oído en Mega CD. A pesar de estar en inglés, tiene una excelente pronunciación y una gran calidad de sonido.

92

JUGABILIDAD

Un juego muy divertido y con una gran jugabilidad. El juego es muy divertido y tiene una gran jugabilidad.

93

GLO BAL

94

Un juego muy divertido y con una gran jugabilidad. El juego es muy divertido y tiene una gran jugabilidad.

Un juego muy divertido y con una gran jugabilidad. El juego es muy divertido y tiene una gran jugabilidad.

MANGA ZONE

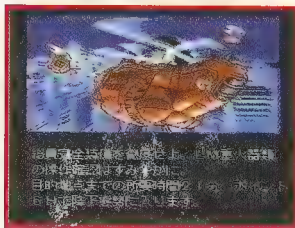
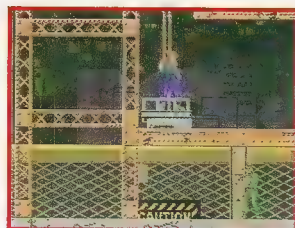
Esta nueva edición de Manga Zone tiene el honor de contar con dos de los títulos más emblemáticos del cómic japonés: el clásico TETSUWAN ATOMU y la esperada adaptación consolera de APPLESEED de Masamune Shirow. Además, os ofrecemos dos interesantes primicias: el juego basado en el veterano y célebre USHIO & TORA, y la versión en manga del mítico MEGAMAN, el inolvidable personaje de la compañía Capcom.

• NEMESIS •

APPLESEED

Meses y más meses de continuos rumores sobre su fecha definitiva de aparición. Pero, por fin, tenemos en nuestras manos la tan esperada adaptación para la consola Super Nintendo de la obra maestra del genial Masamune Shirow: APPLESEED.

Publicado en la editorial Seishinsha, APPLESEED es probablemente uno de los mangas más conocidos y populares lejos de las fronteras japonesas. Este título ha cosechado un enorme éxito en Norteamérica, e incluso en nuestro país, donde viene publicándose con regularidad por la editorial Planeta-Agostini Comics.



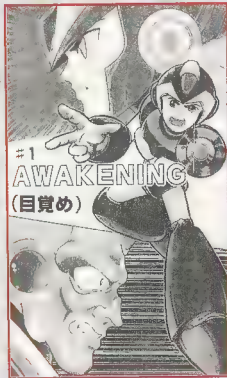
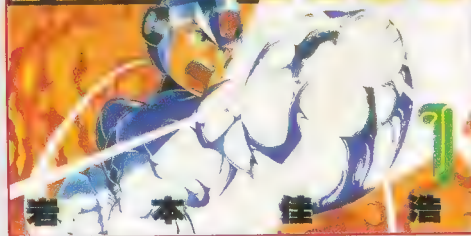
La obra de Shirow aparece, por fin, en SNES.

Shirow, autor también de otros grandes éxitos como THE GHOST IN THE SHELL (aquí conocido como PATRULLA ESPECIAL GHOST), DOMINION, BLACK MAGIC y ORION, es conocido por sus cuidados diseños y por sus espectaculares chicas.

Por desgracia, este juego no reúne ninguna de estas premisas, ya que ha trasladado el increíble universo ciberpunk de Shirow a un cartucho bastante flojo.

Visit, una desconocida compañía

ROCKMAN X



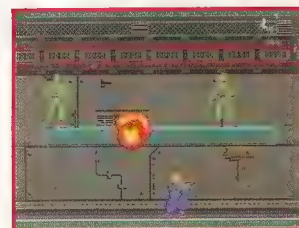
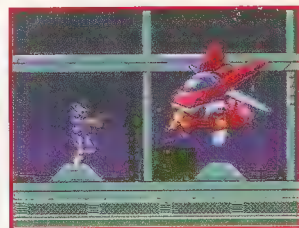
Rockman X

Bom Bom Comics

En esta ocasión no vamos a hablar de la adaptación al videojuego de un manga de éxito, sino de todo lo contrario. Estamos ante la incursión en el papel de uno de los personajes más carismáticos y populares de la historia de los videojuegos. Nos referimos a Megaman (conocido en Japón como Rockman), cuyas aventuras en *Super Nintendo* han sido adaptadas con gran éxito por la desconocida Bom Bom Comics. ROCKMAN X, el manga, sigue la misma línea argumental del videojuego, e incluye toda la gama de robots del malvado Dr. Willy, como Spike Chameleon o Armoured Armadillo.



Visít ha
desaprovecha-
do la trama
argumental de
un clásico de
los mangas.



nipona, es la autora de este cartucho de 16 megas que desaprovecha totalmente la trama argumental y la riqueza gráfica de la obra de Shirow. De este modo, este grupo ha convertido lo que podía haber sido una de las licencias de la década en un pobre arcade de acción, cuya pobreza gráfica y sonora clama al cielo. Tan sólo la cuidada presentación, que no consiste en otra cosa que digitalizaciones de ilustraciones de Shirow, pone algo de luz y sentido en un cartucho realmente decepcionante. Una verdadera lástima.



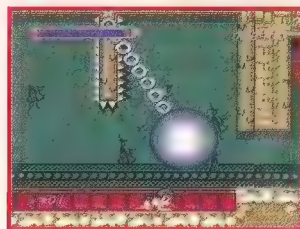
Tetsuwan Atomu

Zamuse



estas alturas de siglo, y tras varias entregas de MANGA ZONE, sería imperdonable no dedicar una líneas a la adaptación para *Super Nintendo* de uno de los títulos claves del cómic japonés: **TETSUWAN**

ATOMU. Este mito del cómic japonés, también conocido como **MIGHTY ATOM** o **ASTRO BOY**, es la obra maestra del genial e inimitable Osamu Tezuka. Estamos ante el título que dio pie, tanto en diseño como



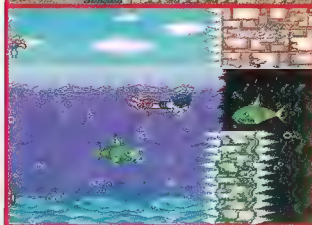
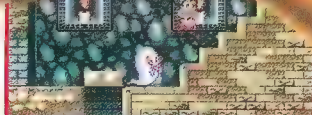
en estructura narrativa, a los mangas actuales. Las extraordinarias aventuras de este pequeño robot de grandes ojos e inmenso corazón aparecieron por primera vez en las páginas de la revista *Shonen* en 1.952, siendo desde entonces obligado punto de referencia de aficionados y estudiosos del cómic nipón.

Cuarenta y dos años después, Zamuse, los creadores del mítico MA-

Este gran arcade ha sido programado por el grupo Zamuse.

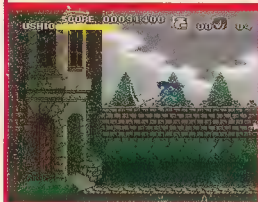


Las aventuras de este robot arrasarán en los 16 bits de Nintendo.



CROSS para los 16 bits de Nintendo, se han convertido en los grandes responsables de trasladar los personajes del Sr. Tezuka hasta la Super Nintendo.

Estamos ante un arcade de plataformas realmente espectacular, en el que no se ha escatimado ningún detalle. La utilización del scaling, algunas fases aéreas repletas de rotaciones y varios jefes impresionantes hacen de este juego una auténtica delicia visual.



Ushio & Tora

Bandai

Basado en el manga del mismo nombre de Kazuhiro Fujita y publicado en la prestigiosa *Shonen Sunday*, **USHIO & TORA** es una de las mejores adaptaciones de Bandai. Este trepidante cartucho narra las aventuras del joven Ushio y sus compañeros de correrías en constante lucha con las fuerzas del más allá. Ushio posee una mítica lanza capaz de abatir a lo más fieros demonios, y que le dotará de grandes poderes.





NO TE QUEDES EN EL PALEOLITICO CONVIERTE TU PC EN UN SUPER PC

**NUEVA REVISTA SUPER PC.
NADIE TE LO PONE TAN FACIL.**

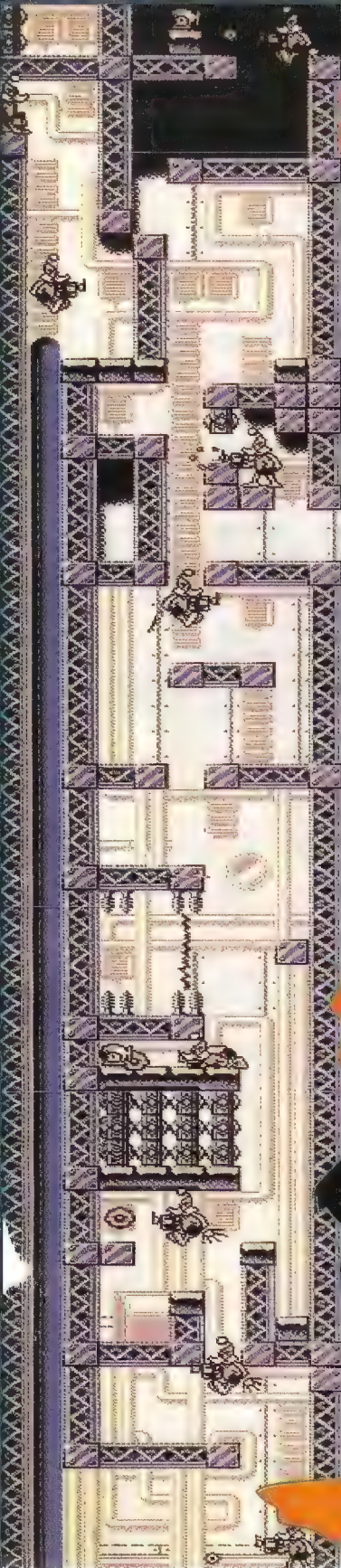


Ya no necesitas hacerte un máster para ser un genio del Multimedia. La revista SUPER PC evoluciona con los últimos avances en informática. SUPER PC. Una revista súper práctica, que añade a la información más actualizada y completa sobre hardware y periféricos, las novedades del CD-ROM y el boom del ordenador Multimedia.

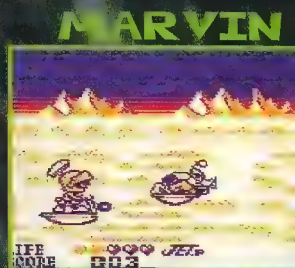
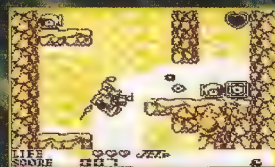
Cada mes en SUPER PC todo lo que necesitas para sacar el máximo partido a tu ordenador, con el lenguaje más sencillo y accesible. Ponte al día con SUPER PC.

ESTE MES, UN DISQUETE CON UN UTIL PROGRAMA DE CONTABILIDAD Y UN CD-ROM CON TODA LA INFORMACION PUBLICADA EN LOS NUMEROS 10,11,12,13,14 Y 15 DE SUPER PC Y ALGUNOS DE LOS PROGRAMAS DE JUEGOS Y UTILIDADES ENREGADOS EN DICHS NUMEROS

La revista especializada para los que no están especializados en informática. Consúltala, estarás a la última en PC's.



La compañía Sunsoft se prodiga bastante en el lanzamiento de cartuchos para la portátil de Nintendo. BATMAN, BATMAN: RETURN OF THE JOKER, SPEDY GONZALES o TAZMANIA son títulos con los que habréis podido disfrutar en mayor o menor medida. Ahora, retornando a la inagotable fuente de inspiración de los Looney Toons, sus programadores han creado un juego del pato más carismático de esta productora para Game Boy. Este cartucho apareció con el mismo título hace unos meses para Super Nintendo, aunque cualquier parecido entre ambos es pura coincidencia. Como el resto de juegos de este grupo para esta consola, DAFY DUCK es un arcade de plataformas puro y duro. El protagonista cuenta con un lanzador de burbujas radiactivas y un



UN PATO SIDERAL

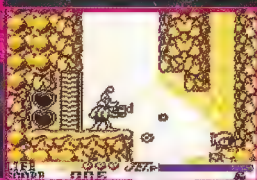
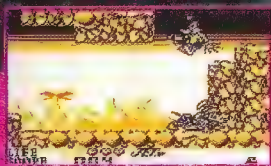


Marvin tiene un enemigo implacable, el pequeño Marvin. Estos dos personajes no paran de fastidiarse mutuamente, rivalizando por cualquier tontería. Esta vez, el revoltoso pato intentará chafar los planes de su rival en una nueva aventura, DAFY DUCK: MARVIN MISSIONS.

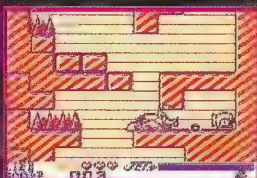
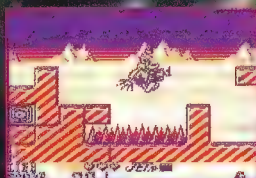
jet-pack para sortear obstáculos. Por cierto, al principio puede resultar un tanto lioso el manejo de este artilugio, pues en algunas zonas será necesario dosificar su potencia para salvar grandes distancias. El juego se divide básicamente en cuatro grandes fases con subniveles y un jefe final al servicio de Marvin, que no resulta muy difíciles de vencer. Su verdadera dificultad reside en algunas zonas de plataformas, donde será imprescindible pararse unos momentos a pensar, si no queréis permanecer bloqueados. La única posibilidad de salir de

FASES

FASE 1



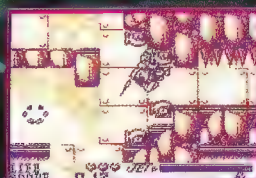
FASE 2



FASE 3



FASE 4



DAFFY DUCK está dividido en cuatro grandes fases con distintos subniveles. La verdadera dificultad de este juego de Sunsoft reside en superar algunas áreas de plataformas.

JEFS FINALES

Los jefes finales de este lanzamiento están al servicio del pequeño Marvin, aunque no resultan muy difíciles de superar.



Este enredo será resetear el cartucho para volver a comenzar la fase desde el principio. Sin embargo, este hecho no resulta muy agradable, y menos teniendo en cuenta que tendréis que volver a escuchar las repetitivas y pesadas melodías de la escena. **DAFFY DUCK: MARVIN MISSIONS** puede resultar entretenido para aquellos que gusten de las plataformas, pero sin duda no alcanza la plenitud y calidad de anteriores títulos de esta compañía.

R. DREAMER



SUNSOFT
SUNSOFT
MEGAS ♦ 2
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 3
FASES ♦ 4
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ SI
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

▲ La animación del protagonista del cartucho.
▼ Los fondos y el diseño general resultan simples.

82

MUSICA

▲ Similar a otras melodías de Sunsoft.
▼ Es lenta, pesada, y con frecuencia, agobiante.

70

SONIDO FX

▲ Buenos efectos de sonido para los disparos y para el jet-pack.
▼ Se han quedado cortos.

80

JUGABILIDAD

▲ Es divertido y se mantendrá en aguas hasta el final.
▼ El manejo del protagonista y su nivel de dificultad.

84

GLO BAL

83

DAFFY DUCK es un arcade de plataformas, normalito que, a pesar de sus buenas maneras, no llega a la altura de **SPEEDY GONZALES**, que es la mejor producción de Sunsoft para Game Boy. Si es que gusta este género, podrá divertirse manejando a este maravilloso y simpático pato.



YOGI BEAR'S Gold Rush

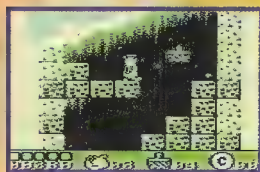
La compañía Empire, de la mano de GameTek, ha sido la encargada de recrear en nuestra Game Boy las aventuras de Yogi, el oso más famoso de todos los tiempos. Con este simpático protagonista recorreremos los maravillosos parajes del parque de Jellystone.

DE PASEO POR JELLYSTONE

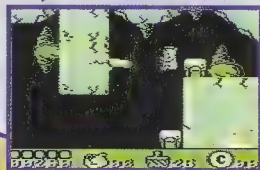
Para tal ocasión se ha elegido el clásico sistema de plataformas, que de tantos aprietos ha sacado a más de un programador (sobre todo cuando se les encarga versionar títulos con menos argumento que *La matanza de Texas*). De cualquier forma, este no es el caso de **YOGI BEAR'S GOLD RUSH**, un título para **Game Boy** que deja un buen sabor de boca. Su gran mérito es contar con una infinidad de niveles distintos y divertidos, utilizando las mejores técnicas de programación para su desarrollo. El juego consta de un total de seis niveles que, a su vez, se

verán divididos en un número indeterminado de subniveles. Ninguna de estas fases cuenta con enemigos finales ya que, tras completarlos, accederemos a una fase cuyo desarrollo se establece en la caja fuerte de Jale (el malo de la película), donde deberemos recuperar doce lingotes de oro logrados tras recolectar 25 monedas. Una nota destacable del juego es el *inter-*

MAPA

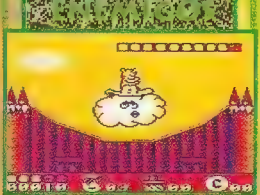
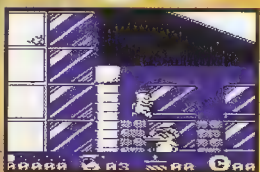


JELLYSTONE



to de scroll parallax observado en el primer nivel que, sin ser una maravilla técnica (no supera ni de lejos el de **SPEEDY GONZALES**), resulta bastante curioso. A este acierto debemos restarle las pobres animaciones de nuestro protagonista Yogi, que deambulará por los distintos escenarios con más pena que gloria. El aspecto sonoro tampoco ha sido exprimido lo que cabría esperar, ya que la pegadiza melodía de presentación se repetirá hasta la saciedad en cada uno de los distintos niveles del juego.

YOGI BEAR'S GOLD RUSH es un título que podrá satisfacer a cualquier usuario de **Game Boy** aunque, por el te-



EL CIELO



SUPERJUEGOS



PGA
TOUR
GOLF

CAMPOS

CORAL SPRINGS

GERANTOWN

LA QUINTA

PONTEVEDRA

POTOMAC

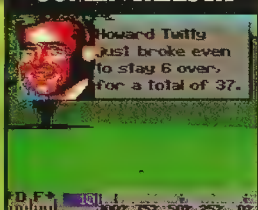
SCOTTSDALE

La historia de esta disciplina deportiva en la portátil de la compañía **Sega** dispone sólo de tres títulos. Por tanto, la presencia del golf no puede considerarse demasiado extensa para este sistema. Sin embargo, estamos ante uno de los géneros clásicos.

BAJO PAR

Cada cierto tiempo, la compañía norteamericana **Electronic Arts** lanza al mercado una nueva versión de sus cartuchos deportivos. En esta ocasión, el turno le corresponde a **PGA TOUR GOLF II** para **Game Gear**.

COMENTARISTA



GREEN



CONSEJOS



TARJETA



cos, puesto que dos de estos cartuchos (**PUT AND Putter** y **WORLD CLASS LEADER GOLF**) ya aparecieron entre los títulos promocionales durante el lanzamiento de esta pequeña consola. Posteriormente,

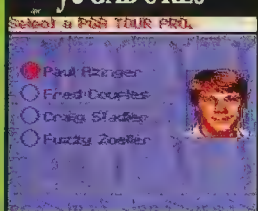
Electronic Arts convirtió la versión para **Mega Drive** de **PGA TOUR GOLF**, logrando un magnífico programa. La aparición de esta segunda entrega llega un poco tarde con respecto al juego para los 16 bits. Además, en **Mega Drive** ya ha aparecido en el mercado la tercera entrega bajo la denominación de **PGA EUROPEAN TOUR**. Pese a todo, este nuevo cartucho es una impresionante conversión. La compañía norteamericana vuelve a demostrar que el golf es uno de los deportes de más fácil adaptación

a las consolas portátiles. Este cartucho incluye, además de el modo práctica, dos competiciones diferentes: un torneo completo y un campeonato por dinero. En esta última posibilidad, el jugador que logre el me-

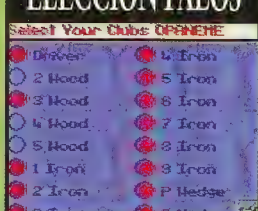
nor número de golpes en cada hoyo recibirá una importante cantidad económica establecida previamente. Los participantes pueden ser controlados manualmente (hasta cuatro jugadores sucesivos) o a través de la máquina, destacando la aparición de diferentes golfistas.

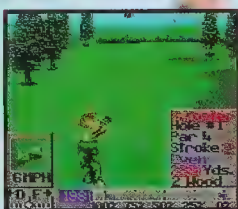
Los seis campos incorporados presentan un gran colorido y una notable variedad en sus escenarios. El sistema de juego es muy sencillo, porque tiene en cuenta los principales aspectos de la práctica de es-

JUGADORES

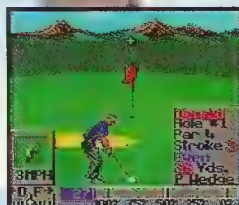


ELECCION PALOS





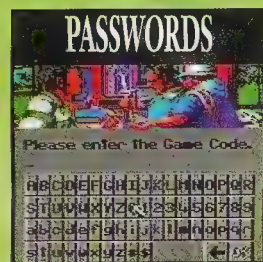
El sistema de juego resulta bastante sencillo, ya que recoge los aspectos básicos de este deporte.



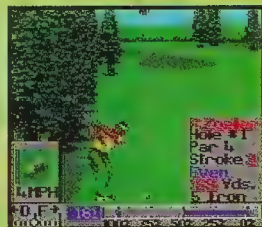
Los jugadores pueden ser controlados manualmente o con la ayuda de la propia máquina.



El aspecto gráfico de este cartucho sobresale por su variedad y por su gran colorido.



ta disciplina deportiva. También es necesario hacer una mención al gráfico utilizado para reflejar la pendiente al alcanzar el green. De este modo, nuestros golpes de aproximación al hoyo resultarán más certe-



ros. Sin duda, estamos ante el primer simulador golfístico, aunque esperamos con impaciencia el próximo lanzamiento de Codemasters en este género.

JAVIER ITURRIOZ



TIME WARNER
ELECTRONIC ARTS
HBGAS 44
JUGADORES 4
VIDAS 1
PÁGS 3 COMITADOS
CONTINUACIONES NO
PASSWORDS 51
PARAR PARTIDA NO

GRÁFICOS

Impresionante colorido y variedad. Bien reflejados los movimientos de los golfistas.

92

MÚSICA

Adecuada a la dinámica del propio juego. Permite incluir música de fondo durante el juego.

86

SONIDO FX

Adecuada a la naturaleza del propio juego. Sin embargo, es difícil demostrar la variedad.

85

JUGABILIDAD

Fácil de controlar desde el principio. Incluye los principales aspectos prácticos del golf.

90

GLO BAL

90

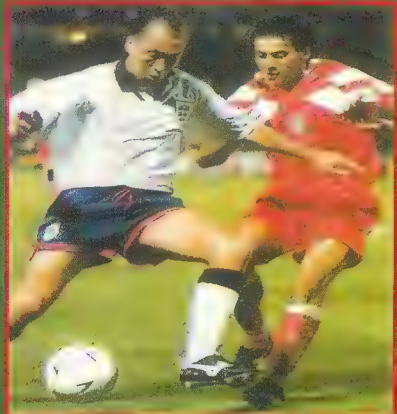
Este juego es una excelente reproducción de los principales fundamentos del golf. Incluye una magnífica presentación para este juego.



FIFA

INTERNATIONAL

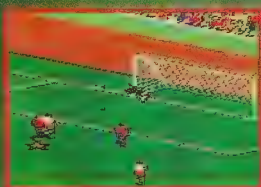
SOCCER



Uno de los mejores simuladores de fútbol creado para Mega Drive ha sido convertido por la compañía Tiertex para la portátil de Sega. Este impresionante lanzamiento ha logrado reunir todos los detalles del original, añadiendo también algunos elementos de FIFA 95 SOCCER.

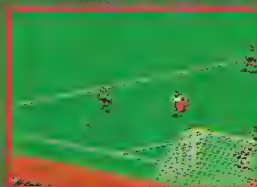
EL ÚLTIMO FICHAJE

Hace poco más de un año, FIFA INTERNATIONAL SOCCER para Mega Drive sorprendió a todos los aficionados a los videojuegos. Desde entonces, Electronic Arts no ha dejado de exprimir uno de sus cartuchos estrella. Además de la versión para Super Nintendo, también ha aparecido la entrega para Mega CD, y más recientemente el renovado FIFA 95 SOCCER



ESTADÍSTICAS

Game Stats		
	SPN	NTN
Puntuaje	8	8
Tiros al arco	11	8
Despistes	9	11
Saqueo	9	9
Faltas	9	9
Minutos	9	9
Enfrentamiento	8:55	8:55
En medio campo	8:55	8:55
En ataque	8:55	8:55



FALTA



COMPETICIONES

Game Setup	
COMPETITION	TORNEO
ELIMINATORIA	LIGA
RELEBRO	OPCIONES
BIENVENIDA	



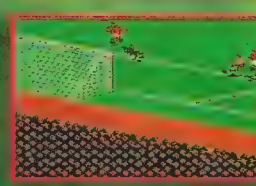
MARCADOR



Después de conseguir un tanto, surgirá un marcador con el resultado del partido.

para Mega Drive. Para la conversión a Game Gear Electronic Arts ha contado con Tiertex, un grupo programador con un gran bagaje en adaptaciones para la portátil de Sega (ROAD RASH o WORLD CUP USA '94). El proyecto se presentaba difícil, debido a las características del programa original y a las escasas di-

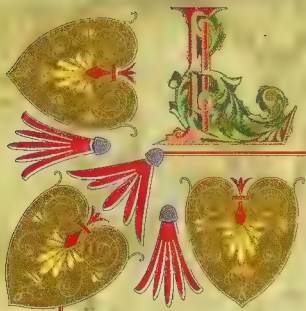
mensiones de la pantalla. Sin embargo, el resultado refleja perfectamente la perspectiva isométrica, y conserva casi todas las características del título creado para los 16 bits. El scroll es bastante suave y rápido, aunque en ocasiones se ve superado por la gran velocidad del balón. En cuanto a opciones, es impresionante



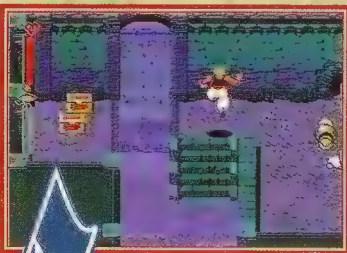
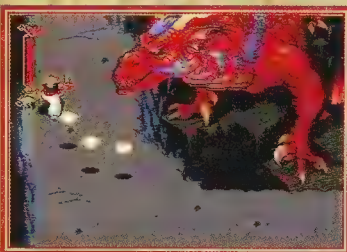
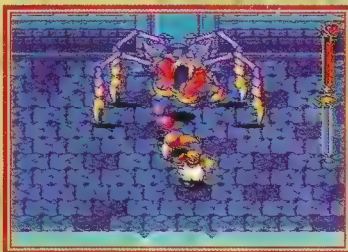
COBERTURA

Team Coverage	
Defensa	Ataque
Mediocampo	
Equipo	Equipo
Equipo	Equipo

Se puede variar el alcance de acción de las distintas líneas del equipo.



Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, en las lejanas tierras de Oasis, El Divino creó un brazalete de oro que entrego al hechicero sarraceno, para que controlara en paz a todo el reino. Esta joya controlaba los espíritus del agua, el fuego, la tierra y la sombra.



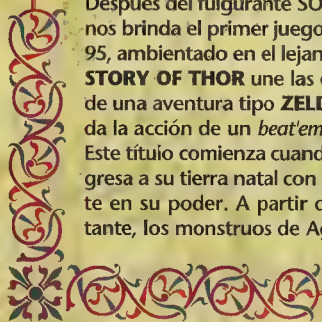
El Brujo de Al-Hima pidió ayuda al demonio Agito, y éste creó el brazalete de plata con el que el brujo podía invocar a las fuerzas del mal. La batalla fue larga y dura y, tras doscientos años de guerras entre el bien y el mal, el brujo venció al hechicero, y la maldad se apoderó de aquellas lejanas tierras.

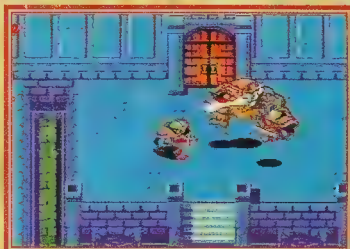
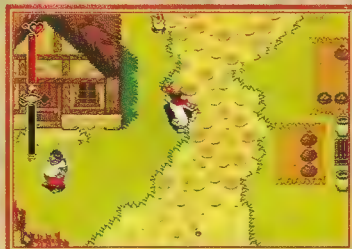
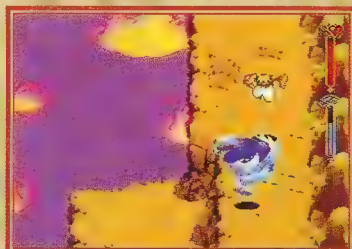
Doscientos años después, un aventurero, llamado Thor, encontró el brazalete de oro junto a un fabuloso tesoro. Los sabios del lugar hablaban de un joven que, con el poder de esta joya, volvería a restablecer la paz en las tierras de Oasis. ¿Será Thor el elegido?

Después del fulgurante **SOLEIL**, Sega nos brinda el primer juego de rol del 95, ambientado en el lejano Oriente. **STORY OF THOR** une las cualidades de una aventura tipo **ZELDA** con toda la acción de un *beat'em up*.

Este título comienza cuando Thor regresa a su tierra natal con el brazalete en su poder. A partir de ese instante, los monstruos de Agito harán

Story of Thor

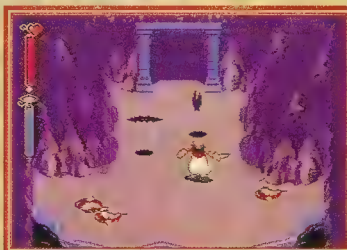




su aparición en las tierras de Oasis. Es el momento en que Thor conoce los poderes de su brazalete. Thor podía controlar los siguientes elementos:

♦ **Agua.** Este espíritu, representado por un hada, posee varias formas: el huracán que arrasará a todos los enemigos, y la burbuja para abrir nuevos caminos. Este espíritu también puede prestarnos parte de su energía para restablecernos.

♦ **Fuego.** Bastante parecido a un genio. También dispone de varios poderes: el lanzallamas que derrite cualquier bloque de hielo. Además, podrá lanzar fuego en un curioso ataque circular o



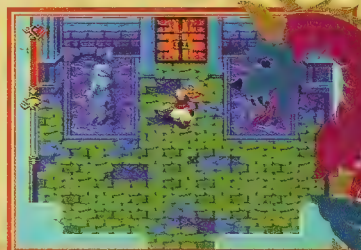
agredir a los enemigos a puñetazos.

♦ **Tierra.** Invoca a una planta carnívora, que devora todo lo que se le pone a mano.

♦ **Sombra.** Alarga la sombra de Thor para que pueda

llegar a lugares que, de otra forma, resultarían totalmente inaccesibles. También duplica la figura de este personaje para confundir a los enemigos. Después de encontrar a estos espíritus, podremos invocarlos dirigiendo nuestra magia contra el elemento en cuestión. El mes que viene desvelaremos todos los secretos de este fascinante juego.

THE PUNISHER



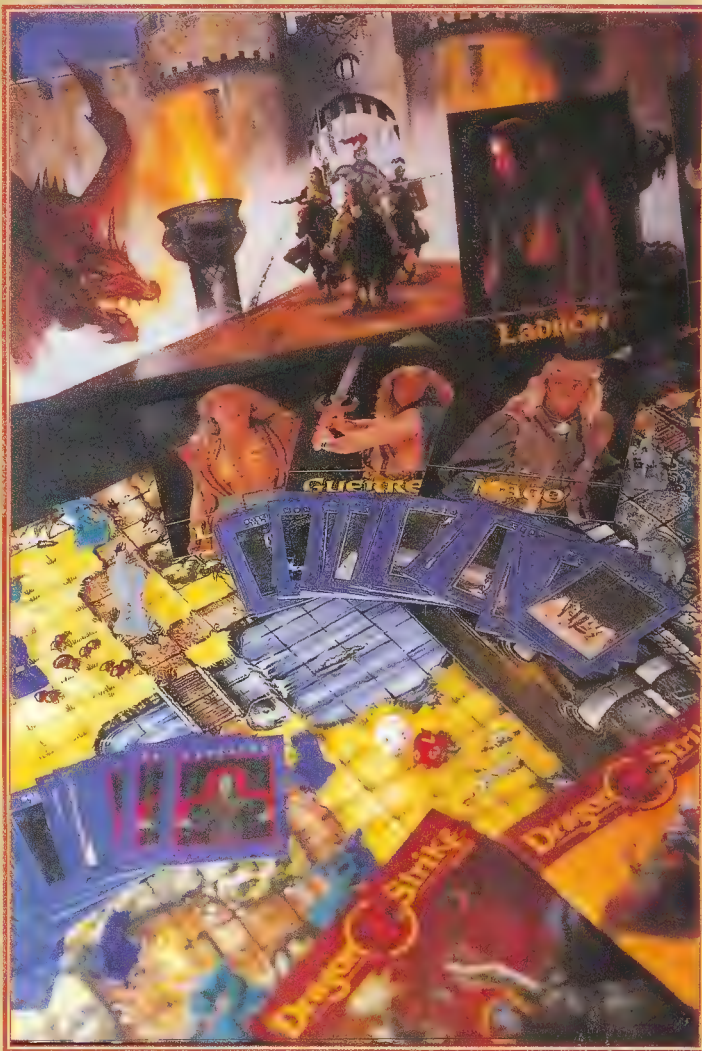
Como viene siendo habitual en esta sección, un mes más analizamos un apasionante juego de rol, que es adecuado para los enamorados de este género. **DRAGON STRIKE** es un título ideal para empezar a descubrir lo que este apasionante mundo puede brindar fuera de la pantalla de un televisor. Por fin, ha llegado la hora de la diversión.



Un reino mágico, antaño alegre y en paz, vive ahora bajo la sombra del destino, atrapado en una noche sin final. En este reino viven cuatro héroes: un guerrero, un mago, un ladrón y un elfo. Juntos deben enfrentarse a la mayor hazaña jamás descrita: derrotar al mortífero mago que ha provocado la maldición de la oscuridad. Nuestros protagonistas residen en un antiguo reino lleno de magia. Este lugar vivía plácidamente, pero ahora la oscuridad ha descendido sobre él. Los bosques están poblados por terribles criaturas. Un mago llamado Teraptus, con el corazón corrupto por el mal, ha desencadenado una terrible maldición. Los héroes saben que no pueden enfrentarse solos al pérfido hechicero. Por esto, han juntado sus fuerzas y han acordado un pacto: luchar contra todas las manifestaciones del mal allí donde aparezcan, defender a los necesitados y protegerse unos a otros en beneficio de su monarca. Un hombre les prestará ayuda y financiará sus misiones mientras pueda.

TSR es, sin duda, una de las compañías pioneras y líderes en el mercado de los **RPG**, tras su exitosa serie **DUNGEONS AND DRAGONS**. Esta compañía nos brinda **DRAGON STRIKE**, un juego de rol temático, ideal para los novatos. El título se presenta con las cartas del juego, veinticinco figuras, las ho-

DRAGON STRIKE



jas de personajes, el reglamento, dieciséis aventuras y sus respectivos mapas. Además se incluye un interesante vídeo, que escenifica las aventuras de los protagonistas de este **RPG**, al tiempo que muestra cómo jugar a **DRAGON STRIKE**. La mayoría de los deco-

rados que figuran en esta aventura están diseñados por ordenador. Algunos de los enemigos de este lanzamiento utilizan, también, diversas técnicas de animación similares a las incorporadas en películas tan increíbles como *El Señor de los Anillos*.

SUPER JUEGOS

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SU

Ahora puedes recibir la nueva revista **SUPER JUEGOS**, durante un año (12 números). Por sólo 3.360 ptas. (lo que supone ahorrarte 840 ptas.) recibirás cada mes la información más profesional sobre el mundo de los videojuegos.....

Pásate a la nueva revista **SUPER JUEGOS**. Ahora más grande, con más páginas, más secciones y con lo último en videojuegos y consolas del mundo.

¡Da el salto, con la nueva revista **SUPER JUEGOS** ganarás la partida!

S
U
S
C
R
I
B
E
T
E

DA EL SALTO

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN LOS TELEFONOS: (91) 5863179 - 4313833
TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN ESTOS TELEFONOS.

Deseo suscribirme a la revista **SUPER JUEGOS** por un año (12 números) al precio especial de **3.360 ptas.**

Nombre y apellidos: _____
Dirección: _____ C. P.: _____
Teléfono: _____ Población: _____
Provincia: _____ Edad: _____
Modelo de consola u ordenador que posees: _____

FORMA DE PAGO:

☐ Tarjeta VISA nº _____
☐ American Express nº _____
Fecha de caducidad de la tarjeta.....
Nombre del titular si es distinto.....
☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES,S.A.)
☐ Giro Postal Nº..... De Fecha.....
Fecha y firma: _____

Si queréis completar vuestra colección, podéis pedir los números atrasados que os falten rellenando el cupón y adjuntando el importe. Precio por ejemplar atrasado: 275 ptas + 300 ptas. de gastos de envío.

Ejemplares atrasados
N.ºs.....

Nombre y Apellidos: _____
Dirección: _____
C.P.: _____ Teléfono: _____
Población: _____ Provincia: _____

FORMA DE PAGO:

☐ Tarjeta Visa nº _____
☐ American Express nº _____
Fecha de caducidad de la tarjeta.....
Nombre del titular si es distinto.....
☐ Talón bancario adjunto (a EDICIONES MENSUALES S.A.)
☐ Giro Postal Nº..... De Fecha.....
Fecha y firma: _____

SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUS

JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER JUEGOS

Las Navidades se nos han quedado perdidas en el tiempo, y lo único que nos consuela es que ya falta menos para Semana Santa. Aunque todos han comprado ya el cartucho o la consola que deseaba, bien está que os vayáis preparando para vuestras futuras inversiones. Escribid a **SUPER JUEGOS**, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina **THE SCOPE**.

P
R
E
G
U
N
T
A

D
E
L
M
E
S

En muchas de las cartas que me están llegando, estoy percibiendo una creciente preocupación por el futuro de las consolas de 16 bits. Visto el estado actual de las máquinas de ocho bits, muchos temen que sus consolas queden pronto desfasadas y que ocupen su lugar de supremacía los nuevos sistemas.

No tenéis nada que temer, vuestras consolas reinan y reinarán durante mucho tiempo en el Universo de los videojuegos. Es lógico que las compañías apuesten por ellas, pero también tened en cuenta que esta publicidad tiene mucho que ver con la imagen de

marca que cada empresa quiere transmitir. En resumen, tranquilidad. Si yo no tuviera ninguna consola, me compraría una de 16 bits antes que otra superior.



AQUELLOS TIEMPOS

Después de una larga parrafada...). Tengo unas cuantas preguntas que jamás he visto contestada en ninguna revista.

- 1) ¿Cuáles fueron los motivos por el que dejaste Hobby Consolas y os pasasteis a **SUPER JUEGOS**?, ¿quién era ese Patax?
- 2) ¿Merece la pena comprarse **MD32X**? Desde luego, yo no me voy a gastar cien mil pesetas en una consola por muy buena que sea.
- 3) ¿Cuándo se inaugurará y en qué consistirá el parque temático de **Sega**?
- 4) ¿Es cierto lo de un futuro **STREET FIGHTER III** con 27 personajes?

5) ¿Con el **VIRTUA RACING** ha llegado el final del **SVP**?

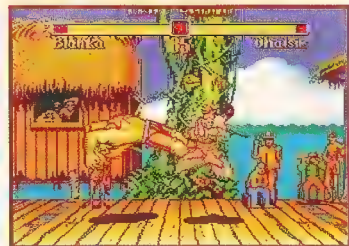
6) ¿El Larguero o Súper García?

P.D: ¿Puedo volver a escribirte?

Miguel Angel «amiguete» Martín,
Salamanca.

Para empezar, te agradecemos tu extensa misiva que nos ha emocionado de verdad.

1) En primer lugar, y lógicamente, económicos. En segundo lugar, muchos nos creímos que el proyecto Hobby Consolas estaba ya agotado (como se está demostrando). Personalmente, decidí venirme porque prefería trabajar con auténticos amigos de los que pueda aprender, como The Elf o Némesis, antes que con gente que, aunque aprecio (lo digo de verdad), les faltaba un elemento imprescindible para trabajar en esto: la ilusión, que es lo único que pue-



de suplir a la ignorancia. Patax es un programador que entró en Hobby Consolas conmigo, allá por el año 92.

2) Si no te puedes gastar ese dinero, cómprate la **MD32X**.

3) Aún es un proyecto. Imagínate un parque de atracciones, pero de videojuegos. Un sueño.

4) Prefiero hablar de hechos, no de rumores infundados (por eso, hasta que no se confirme para mí, no existe un proyecto de CD para **Super Nintendo**). Cuando lo confirme plenamente, lo publicaré.

5) No, **Sega** ha anunciado más juegos que incorporarán dicho chip.

6) El Larguero, y a ser posible con Juan Antonio Alcalá en el micrófono (compañero de Facultad de Periodismo).

P.D: Escribe siempre que quieras.

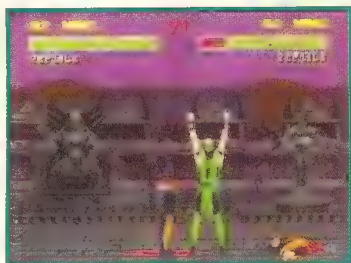


CABALLEROS

Hola amigos de **SUPER JUEGOS**, vuestra revista me parece genial, y menudo palo le habéis dado a las demás publicaciones del sector. Sois fantásticos, pero no me enrolló más:

- 1) ¿Creéis que a los que le gusta el **STREET FIGHTER 2** le agradará también el **MORTAL KOMBAT 2**?
- 2) ¿Por qué no sacan un juego de lucha de los **CABALLEROS DEL ZODIACO**?
- 3) ¿Qué nota darías a **SUPER CASTLEVIEW 4**?
- 4) ¿Va a sacar **Taito** **TOP RANKING STARS** o **RAINBOW ISLANDS** para **SNES**?
- 5) ¿Qué tal es **THE MAGICAL QUEST**?

Rubén González Méndez, León



Yo soy uno de ellos. La posesión de uno de estos títulos no implica que tengas preferencias por alguno de los dos.

- 2) Hay una aventura para **NES** con **LOS CABALLEROS** de protagonistas. Para otras consolas, no hay nada.
- 3) Sigue siendo uno de mis favoritos. Mi nota sería un 93.
- 4) De momento no me han llegado noticias de nada.
- 5) Un cartucho fantástico, aunque un poco corto de fases. Fue mi preferido durante un tiempo.

¿COMO SE HACEN?

Como estás *The Scope*, me llamo David y tengo una **Mega Drive**. Me gusta grabar en vídeo mis propias películas, y dadas las capacidades gráficas de mi consola me agradecería hacerte las siguientes preguntas:

EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- **RIDGE RACER** de la consola Sony PSX, que es suculenta.
- **NEC PC**, un sistema del que pronto oí hablar.

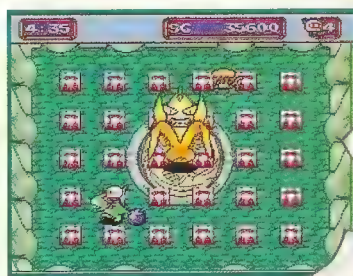
TEMPLADO:

- La segunda oleada de lanzamientos para **MD 32X**.
- La carrera hacia Europa de las nuevas consolas.

FRIO:

- La disminución de lanzamientos previstos.

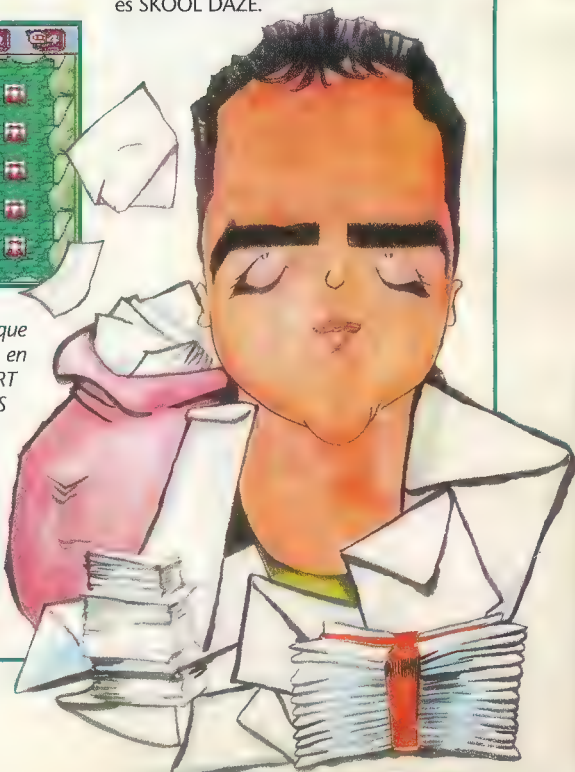
- 1) ¿Existe algún cartucho de dibujo para esta consola?
- 2) ¿Se pueden hacer animaciones en 3D ó en 2D?
- 3) ¿Cómo se puede hacer un usuario su propio videojuego?, ¿cómo lo realizan los profesionales?
- 4) ¿Harán algún día versiones de videojuegos antiguos y tan impresionantes como **HIGHWAY ENCOUNTER**, **BARBARIAN** o **SKOOL DAZE**?



- 5) Para terminar, me gustaría que recordara los siguientes títulos en vuestra sección de retroviews: **ART STUDIO**, **SKOOL DAZE** y **COBRA'S ART**.

David González, Zafra
(Badajoz)

Trataré de serte útil:
1) **ART ALIVE**, pero dada su calidad compra te unos plastidecor.



- 2) Con una consola **Mega Drive** solamente, no. Para conseguir tu objetivo, resulta imprescindible ejecutar las animaciones por vía **PC**, y posteriormente convertirlas.
- 3) En este número hemos preparado un reportaje sobre este tema.
- 4) Por desgracia, no.
- 5) Mi compañero, y sin embargo amigo, Mayerick me ha dicho que el único que tiene posibilidades de salir en la sección es **SKOOL DAZE**.

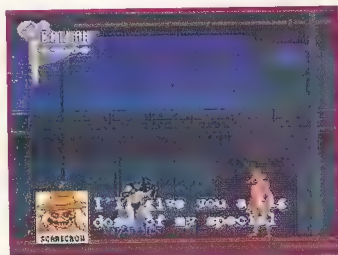
WARPOZONE

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda oportunidad. No pierdas las esperanzas.



En BATMAN & ROBIN para Super Nintendo me preguntan por un acertijo que no sé descifrar. Las iniciales de la respuesta son H.B. ¿Me puedes ayudar? Estoy desesperado.

Ricardo «Cocoliso» Virginiez, Bilbao.



No me extrañan tus problemas. Yo estuve por lo menos un minuto pensando en la cuestión. La respuesta no es otra que Human Brain. Menuda tontería española, ¿verdad?



¿Sabes algún secreto de BUBSY 2 para Mega Drive?

Chema Pastor & Miriam de Cabras, Palencia.



Aquí tienes unas combinaciones que deberás realizar en la pantalla del título. Sólo funcionarán si después de hacerlas, escuchas un sonido.

Gravedad: ARRIBA, C, C, C, ABAJO.



Niveles: ARRIBA, A, A, A, ABAJO.
Inmunidad: C, A, B, C, ARRIBA, ABAJO.



Tengo el juego CASTLEVANIA THE NEXT GENERATION. Reconozco que me ha gustado bastante, pero su desarrollo se me ha hecho un poco corto. ¿Hay alguna fase oculta?

Antonia Isabel Escribano, Cuenca.

Fase oculta no, pero si haces lo siguiente conseguirás incrementar el nivel de dificultad. Escucha los sonidos 05 y 073. Posteriormente, acude a la pantalla del título y pulsa dos veces ARRIBA, dos veces ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A, START. Si escuchas un sonido, es que el truco ha funcionado perfectamente.

TOP 6

SEGUN MAYERICK



GAME GEAR

SHINOBİ

MASTER SYSTEM

ASTERIX

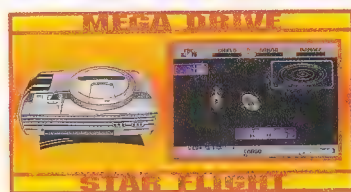
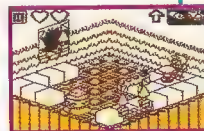
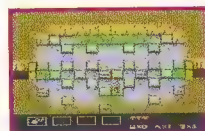


NES

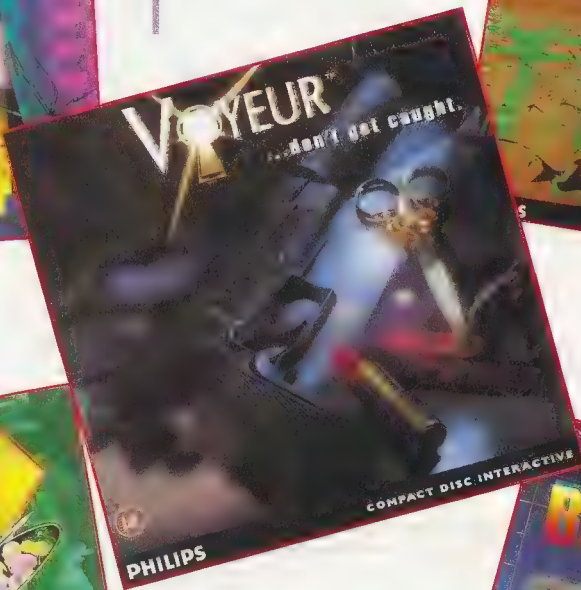
STAR TROPICS

GAME BOY

MONSTER MAX



COMO CAIDOS DEL CIELO



GANA CINCO JUEGOS CDi

Super juegos y Philips quieren celebrar el nuevo año realizando un concurso, en el que se regalarán cuatro lotes de estos estupendos cinco juegos para el soporte Philips CDi 450.

Si quieres conseguir uno de estos premios, sólo tienes que rellenar el cupón con tus datos (no se admitirán fotocopias) junto con un papel, en el que deberás elegir cuatro juegos de CDi (no pueden ser estos cinco) que se hayan sacado en Superjuegos y sus respectivas notas. Envíalos antes del 28 de Febrero a : Revista Superjuegos,

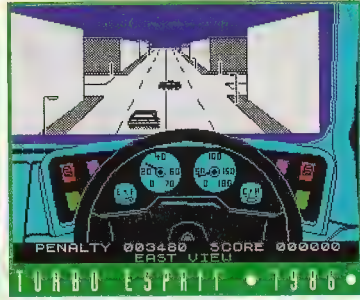
C/ O'donnell, 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre "Concurso Juegos Philips".

NOMBRE:
APELLIDOS:
DOMICILIO:
POBLACION:
PROVINCIA:
C.P.:
TEL.:

PHILIPS

PHILIPS

PHILIPS



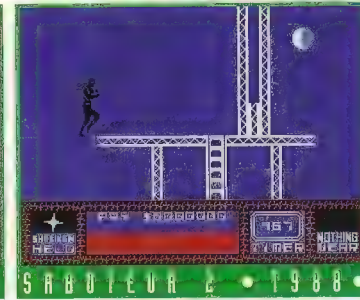
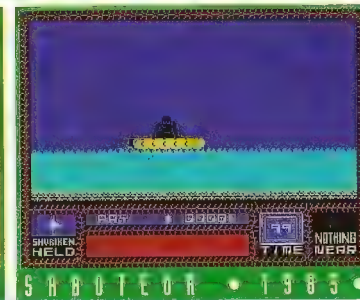
La historia de los videojuegos está plagada de efímeros éxitos, fruto de simples momentos de inspiración. Así se podría catalogar a la desaparecida Durell, una compañía que comenzó a saborear las mieles de la fama en 1985, cuando su CRITICAL MASS era reconocido como uno de los mejores títulos del año. Poco antes, SCUBA DIVE (1.983) y COMBAT LYNX (1.984) no consiguieron calar en el corazón de los usuarios, pese a que este último título contara con una calidad técnica realmente sorprendente, que aún hoy nos resultaría imposible realizar

Los hermanos Richardson, unos inquietos jóvenes británicos, fueron los principales responsables del efímero éxito de la compañía Durell durante la década de los ochenta. Todos sus lanzamientos se cuentan por éxitos.

con un ordenador tan limitado. En 1985 Durell da el salto definitivo al editar un título como SABOTEUR, juego bueno donde los haya, cuya principal virtud se encontraba en la perfecta ambientación que creaba y en las extraordinarias dimensiones del personaje protagonista. Su segunda parte, en 1988, no cumplió con las expectativas, pese a contar con un mapeado impresionante. Pero antes de este SABOTEUR II nos encontramos con THANATOS (1.987), una obra maestra de la programación cuyo personaje protagonista, un inmenso dragón, hizo las delicias de todos los que pensaban que en Spectrum jamás se podría llegar a programar algo semejante. Por último mencionar dos títulos, SIGMA 7 y FAT WORM, que jamás alcanzaron un éxito reseñable. Este último contaba con una vista cenital, en la que todo se movía en perspectiva. Pero, no consiguieron el reconocimiento.

J.C. MAYERICK

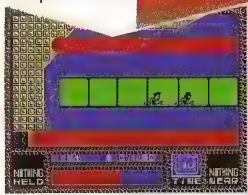
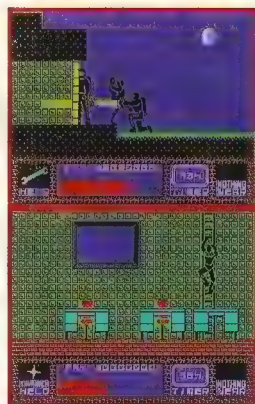
FLOR DE UN DIA



1 La obra maestra de Durell no es otra que este **SABOTEUR**. Su impecable presentación, sus magníficos gráficos y el impresionante tamaño de los sprites lograban crear una ambientación muy buena. La misión de nuestro saboteador no era otra que la de recuperar un valioso disco magnético, activar la bomba para que la base enemiga explotara y, por último, escapar en helicóptero del enclave en cuestión. El juego disponía de nueve misiones distintas, que variaban en la localización de los objetos y en el tiempo que teníamos para realizar la misión. Una obra maestra que, aún hoy, me divierte como el primer día.

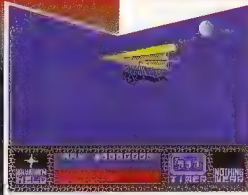
SABOTEUR

COMPANIA: Durell PAIS: Reino Unido
AÑO: 1985-1988 SOPORTE: Spectrum



LA BASE ENEMIGA
En el centro neurálgico de la base enemiga se encontraba, normalmente, el disco que debíamos recuperar, aunque su localización podía variar dependiendo del nivel que hubiésemos seleccionado. Los guardias y los perros suponían, en este punto, el principal obstáculo a la hora de llevar a cabo nuestra misión.

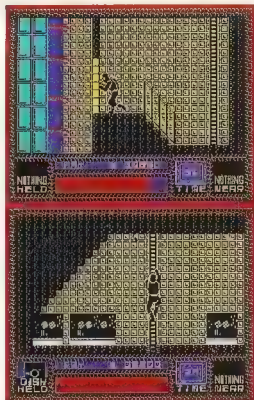
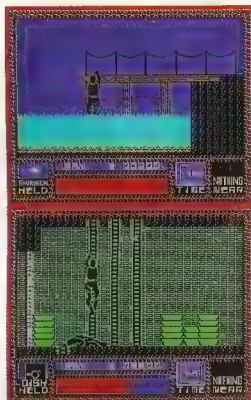
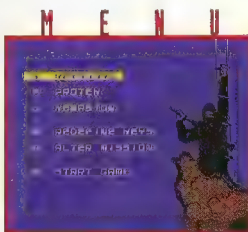
ALA DELTA
El personaje protagonista, una hermosa mujer, llegaba al escenario de la misión por medio de un ala Delta. El jugador podía controlar el momento exacto en que ésta debía saltar, pudiendo caer en una de las cuatro o cinco pantallas sobre las que el ala Delta volaba. Una original manera de comenzar la aventura.



juego, lo que no gustó a la gran mayoría de revistas especializadas. Por otro lado, el horrible aspecto de los distintos sprites y sus peores animaciones echaron por tierra un proyecto que podía haber dado mucho más de sí.

2 De **SABOTEUR 2** tampoco hay mucho que contar, tan sólo decir que fue una mediocre segunda parte en la que se intentó incrementar el tamaño de un mapeado que ya de por sí era bastante grande. Para conseguir este objetivo, se privó al usuario de unos escenarios que en la primera parte habían contribuido, en un cincuenta por ciento, a la magnífica ambientación del

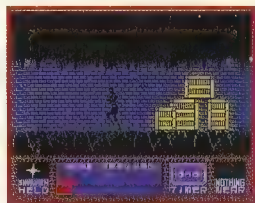
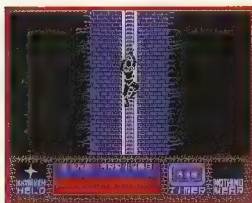
El personaje protagonista, que en este caso era una mujer, debía cumplir una misión semejante a la de su predecesor, aunque en esta entrega se había sustituido el helicóptero de final del juego por una potente moto. El declive de Durell estaba a punto de comenzar y, en cierta medida, esta segunda parte del clásico de clásicos, tuvo una gran parte de la culpa.

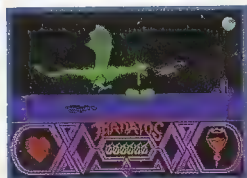


EL METRO
Con el metro nos podíamos desplazar a mucha más velocidad por los largos subterráneos de la base enemiga.



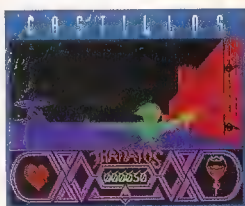
EL HELICOPTERO
Este era nuestro objetivo final, el helicóptero en el que debíamos escapar tras realizar la misión encomendada.





THANATOS constituye, junto a SABOTEUR, el máximo exponente de lo que Durell llegó a ser en la década de los ochenta.

Tras maravillarse al mundo con sus anteriores producciones, le llegó el momento a un juego en el que se podía encontrar uno de los sprites más grandes y mejor animados que jamás se habían programado en *Spectrum*. Sólo superado por algunos títulos de Don Priestley como POPEYE,



La perfección total se alcanzaba cuando, con nuestro dragón, nos introducíamos por completo en la aventura. A la rutina de tener que chamuscar inmensos portones que daban acceso a los castillos, había que unir la incomodidad de la gente que, ante el

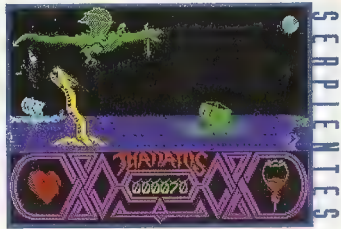
temor por este ser monstruoso, no tenía reparos en enfrentarse a él con todo tipo de artilugios. Nosotros, por supuesto, podíamos destruirlos con nuestras poderosas zarpas.

Por otro lado, en cada castillo debíamos rescatar a una especie de princesa que se subía a nuestro lomo cuando caminábamos cerca de ella. Todo esto le daba un toque dinámico al juego, que no se habría conseguido de no haber incorporado dichas posibilida-



FLUNKY o la saga TRAP DOOR. Otro aspecto técnico que impresionó a la prensa especializada fue el magnífico scroll con profundidad

que el juego poseía (muy semejante al de lanzamientos actuales como STREET FIGHTER II). En el lado opuesto, el molesto baile de atributos que se producía cuando el dragón se superponía sobre ciertas partes del decorado. Con todo, una auténtica joya de la programación.



THANATOS es, junto a SABOTEUR, la auténtica obra maestra de Durell. Mención especial para el impresionante tamaño del sprite protagonista.



■ **ATASCOS** ■
Como prueba de la perfección de este juego, comentar que el programa no dudaba en llenar la pantalla de vehi-

culos que, sorprendentemente, se movían con total independencia, llegando a producir reales atascos como el de la imagen.

■ **GRAFICOS** ■
La calidad gráfica llegaba hasta cotas sorprendentes, destacando en las animaciones de los escenarios. Estos se

movían con total suavidad, representando fielmente desde estrechas calles, hasta impresionantes avenidas con seis carriles.



■ **OBARRAS** ■
Si circulábamos a gran velocidad, corríamos el riesgo de chocar contra algunos de las muchas obras que se lle-

vaban a cabo en la ciudad. Un detalle simpático para un juego que parecía imposible que hubiese sido programado en sólo 48 horas.

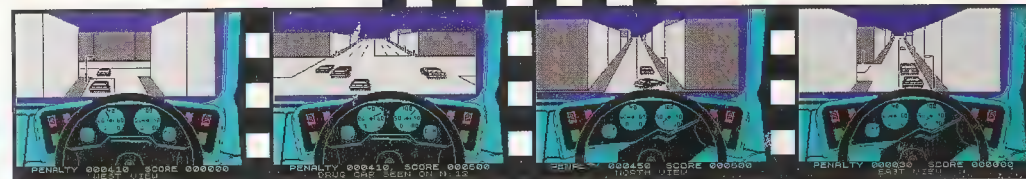
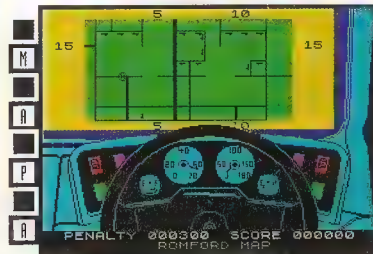
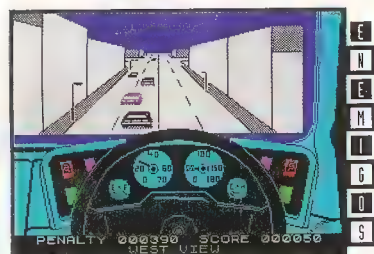
■ **SEÑALES** ■
Peatones, pasos de cebra, cruces regulados por semáforos, obras, gasolineras, intermitentes en los demás vehi-

culos y un gran número de detalles dotaban al juego de mucho realismo. Una auténtica maravilla que pocos pudieron disfrutar.



TURBO ESPRIT es un título que no llegó a conseguir el éxito que se merecía. Pese a ser programado en *Spectrum*, el juego contaba con unas cualidades técnicas sorprendentes, dotando a los distintos escenarios de una sensación de movimiento espectacular. En el juego, además de perseguir a los vehículos enemigos, podíamos circular tranquilamente por la

ciudad (era lo más divertido), respetando las señales, semáforos y demás elementos de una vía de circulación. Elementos como los peatones que circulan por las aceras (y que de vez en cuando se decidirán a cruzar la calle), dotan de un realismo impresionante a todo el juego. Pocos títulos tan buenos como este **TURBO ESPRIT** han recibido tan poco reconocimiento.



La mejor consola de la década



La nueva generación de consolas está desputando en el reino del videojuego. Las conclusiones que podemos extraer de la primera oleada es el gran salto cuántico entre los 16 y los 32 bits. Más que de una evolución, podemos

hablar de una revolución a gran escala. El ejemplo más claro de esta novedosa teoría es el nuevo sistema Sony PlayStation. Esta consola viene dispuesta a arrasar en el didicil panorama lúdico. Las expectativas para el usuario no pueden ser más halagüeñas.

El pasado 3 de Diciembre las tiendas de Akihabara en Tokio volvieron a presenciar las multitudinarias colas de miles y miles de personas, que esperaban impacientes adquirir la *PlayStation*. Este fenómeno multitudinario en honor a la máquina de Sony, cien mil consolas vendidas en un día, sólo puede compararse a los lanzamientos de consolas tan emblemáticas en Japón como *PC Engine*, *Super Famicom*, más recientemente *Sega Saturn* o algún que otro cartucho como *DRAGON QUEST V* o *FINAL FANTASY VI*. Sin embargo, Sony es-

peraba que este fenómeno de masas hubiese congregado a más público todavía, sobre todo teniendo en cuenta que su máquina era mucho mejor que la de *Sega* y que su precio final era más bajo que el de su gran rival. El culpable de todo esto había sido *VIRTUA FIGHTER*.

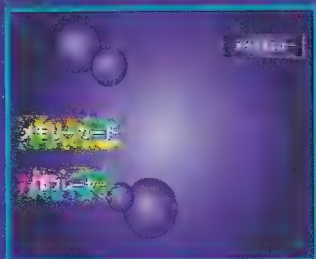
La experiencia de jugar con los primeros títulos de *PlayStation* ha sido impactante y, personalmente, no recuerdo nada igual desde mi primer contacto con *Super Famicom* hace cuatro años. Nos encontramos ante el lanzamiento de hardware más importante de la década, y solo podría ser eclipsado por Nintendo y

su *Ultra 64*. Pero antes de sacar nuevas conclusiones, permitidme una vez más contaros algo más sobre la máquina soñada y su ajetreado devenir en la lista de lanzamientos de Sony. Habría que remontarse al comienzo de la pasada década para establecer contacto con las primeras máquinas lúdicas de Sony, la serie *Hit Bit* del estándar MSX. El discreto éxito de este formato no sació el ímpetu de Sony por hacerse un hueco en un mercado dominado por Nintendo y su *Famicom Family*. Pero en 1.988 Nintendo y Sony firmaron un acuerdo para desarrollar una unidad de *CD ROM* para la en-

PlayStation



PLAYMENU



Si no hemos introducido ningún **CD** en nuestra **PlayStation**, este menú nos permitirá elegir entre el **CD-Player** y el menú para copiar o borrar datos de las **Memory Cards**, o intercambiar diversa información entre ellas.

PLAYSCREEN

Antes de comenzar a jugar, seremos agraciados con un estupendo despliegue sonoro y el bello logo de **Sony Computer Entertainment**. Un buen comienzo para demostrar las maravillosas características de la gran consola.



PLAYCARDS



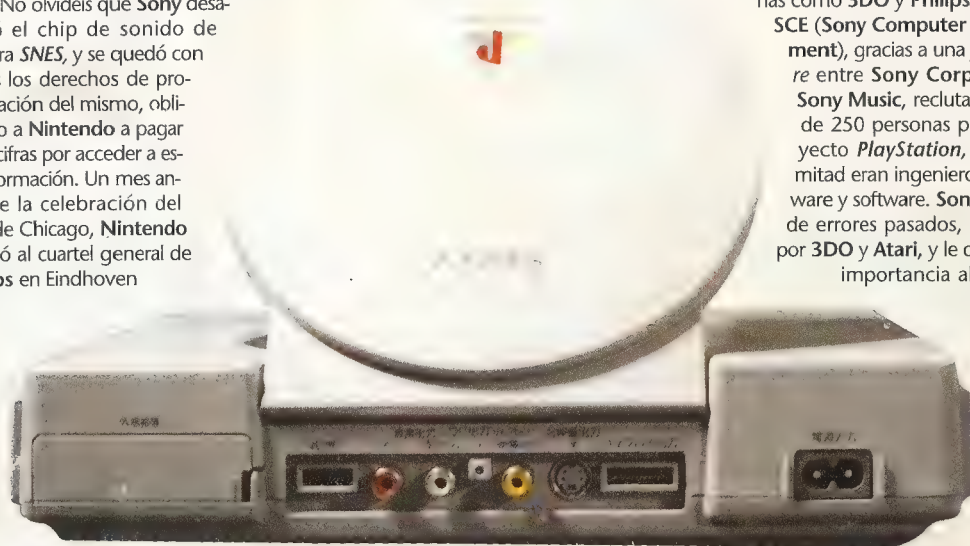
Si hemos introducido alguna **Memory Card** en **PlayStation**, desde esta opción podremos gestionar la memoria de la misma. Cada **Memory Card** puede almacenar 128 K, datos de hasta 15 juegos, y su velocidad es de 10K por segundo.

tonces inédita **Super Famicom**. La tecnología utilizada en esta unidad sería el estándar **CD-ROM/XA**, una ampliación del soporte habitual que permite comprimir audio, vídeo y datos, volcándolos en **RAM** de una forma simultánea. Mientras, **Sony** continuaba desarrollando por su cuenta una máquina compatible con **Super Famicom** (cartucho y compacto), que recibiría el nombre de **Super Disc**. El proyecto **PlayStation** había nacido y la polémica entre **Nintendo** y **Sony** también. No olvidéis que **Sony** desarrolló el chip de sonido de nuestra **SNES**, y se quedó con todos los derechos de programación del mismo, obligando a **Nintendo** a pagar altas cifras por acceder a esta información. Un mes antes de la celebración del CES de Chicago, **Nintendo** acudió al cuartel general de **Philips** en Eindhoven

para firmar un acuerdo con la compañía holandesa, que le permitiera desarrollar una unidad **CD** para **Super Nintendo** y crear un formato compatible entre **CDi** y **Super NES**. **Sony** no supo esto hasta el segundo día de la feria y montó en cólera. Una reacción que ha obtenido su fruto cuatro años después. **Sony** siguió de

desarrollando su **PlayStation** y a finales de 1.992 **Sony**, **Philips** y **Nintendo** firmaron un acuerdo que permitiría a **PlayStation** utilizar juegos de **SNES CD-ROM**, aunque todos los derechos irían a parar a **Nintendo**. Este primer prototipo nunca llegó al estado final de desarrollo.

Como habréis supuesto, **Sony** nunca se rinde y a finales de 1993 anunció el proyecto de una nueva máquina llamada **PS-X** o **PlayStation X**, que echaría por tierra las pretensiones multimedia de máquinas como **3DO** y **Philips**. Así nació **SCE** (**Sony Computer Entertainment**), gracias a una *joint venture* entre **Sony Corporation** y **Sony Music**, reclutando a más de 250 personas para el proyecto **PlayStation**, más de la mitad eran ingenieros de hardware y software. **Sony** aprendió de errores pasados, cometidos por **3DO** y **Atari**, y le dio especial importancia al apartado



PlayStation

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

CPU:

R3000A RISC 32 BITS
VELOCIDAD CPU: 33MHZ
30 millones de instrucciones por segundo
VELOCIDAD TRANSFERENCIA DEL BUS: 132 Mbits por segundo

MEMORIA:

RAM PRINCIPAL: 16 Mbits
VRAM: 8 Mbits
RAM SONIDO: 4 Mbits
BUFFER CD ROM: 256K
ROM: 4 Mbits
MEMORY CARDS: 2x128K de SRAM

3D GEOMETRIC ENGINE:

66 millones de instrucciones por segundo
1.500.000 polígonos por segundo
500.000 polígonos con Texture Mapping y/o Gouraud Shading por segundo

DATA ENGINE:

80 millones de instrucciones/segundo
COMPATIBILIDAD: JPEG, MPEG1 y ficheros H.261

GRAFICOS:

PALETA DE COLORES: 16.7 millones (24 bits)
RESOLUCION: 256x224 y 640x480

SPRITES: 4000 sprites de 8x8 con scaling y rotación individuales simultáneos
360.000 polígonos por segundo y varios planos de scroll simultáneos

SONIDO:

ADPCM
CANALES DE SONIDO: 24
FRECUENCIA DE SAMPLEO: 44.1 KHz



del soporte y la relación con los distintos *third parties*.

Desde el inicio del proyecto más de 250 compañías firmaron acuerdos con Sony, y 700 equipos de desarrollo fueron enviados a sus destinos. Las demostraciones del potencial tecnológico de *PlayStation* cumplieron su cometido y compañías como Konami, Namco o Cap-

com se lanzaron de cabeza hacia el nuevo sistema. La gran ventaja de estar arropado por compañías con dilatada experiencia en el terreno de las coin-op permite a *Playstation* obtener una rica herencia de los salones recreativos. Y no hay que olvidar que Sony pone a disposición de estas compañías la posibilidad de realizar máquinas con la placa recreativa *PlayStation*. La única asignatura pendiente de SCE es crear un división de juegos interna, con la suficiente entidad como para imitar al *Sonic Team* de Sega o las maravillosas creaciones de Sigheru Miyamoto en *Nintendo*. Aunque después de observar y jugar con *RIDGE RACER*, *MOTOR TOON GP*, *GOKUJYO PARODIUS* y *TOH SHIN DEN* esta sospecha queda totalmente descartada. *PlayStation* no podía haber comenzado mejor su andadura por el reino del videojuego. En estos momentos hay más de veinte títulos en las tiendas japonesas, todos ellos superiores en calidad a lo visto en cual-

quier consola incluida *Saturn*, y encabezados por cuatro nombres propios: *RIDGE RACER*, *TOH SHIN DEN*, *GOKUJYO PARODIUS* y *MOTOR TOON GP*.

Sega comenzó muy bien la batalla, ayudado por el gran guerrero *VIRTUA FIGHTER*, pero está dejando desprovistos de grandes lanzamientos a sus usuarios, hecho que está realizando Sony a la per-



PlayStation



EXPECTATIVAS



La masiva presentación en Londres de la **PlayStation** - 19 de Enero para los aficionados a las efemérides - no dispuso las dudas de su precio final, ni de la fecha de lanzamiento. De todas formas, el rumor era insistente. Puede aparecer en Europa antes del verano y, en todo caso, durante el próximo ECTS de Londres. En Abril, se producirá el anuncio de la cuenta atrás. Un detalle importante es el ánimo de traducir textos y voces al castellano, aunque económicamente resulta gravoso. La plana mayor de la compañía, encabezada por Chris Deering, Teruhisa Takunaka, Olaf Olafsson y Ken Kutaragi (el responsable de su creación) ofrecieron detalles técnicos de las consolas y expresaron su decisión unánime de apoyar a los licenciatarios. En cuanto a nuevas prestaciones al margen de los videojuegos, afirmaron: "**Sony Corporation** es una firma líder en todo el mundo, muy superior en volumen de negocio a las compañías **Sega** y **Nintendo**".

PERIFERICOS

Además de las excelentemente diseñadas **Memory Cards**, **PlayStation** cuenta entre su lista de periféricos con un ratón, un cable **Link-up** para apasionantes partidas simultáneas con varias **PlayStation**, hasta ocho y tres pads: el **Negcom** de **Namco** y los creados por **Sunsoft** y **Ascii**, que aparecerán antes de Primavera. Para los amantes del **Pixel Perfect**, también aparecerá un cable **RGB** de conexión directa.

fección. La fiebre **PlayStation** se ha desatado en Japón, y ya son seis las revistas que se ocupan de esta excelente pieza de hardware: **Denpa PlayStation**, **PlayStation Magazine**, **PlayStation Tsushin**, **Hyper PlayStation**, **The PlayStation** y **PlayStation Magazine Monthly**. No está mal, ¿verdad?

Después de la gran acogida de los dos primeros meses, las previsiones de **SCE** son realmente ambiciosas y se pretenden situar en los hogares japoneses un millón de máquinas entre Diciembre del 94 y Junio del 95, alcanzando los tres millones de unidades para final de año.

La fecha prometida para el lanzamiento de esta consola en Estados Unidos y Europa sigue fijada en Septiembre de este mismo año. Sin embargo, es más que posible que podamos disfrutar con esta pequeña maravilla, 270x180x60 cms, mucho antes de lo previsto. Pasad la página y comprenderéis un poquito más de lo que estoy hablando.

THE ELF

JUEGOS DE ENSUEÑO

SONY:

MOTOR TOON GP
PHILOSOMA
KILEAK THE BLOOD
ARC THE LAD
MORIKAWA 2
VICTORY ZONE
CRIME CRACKERS
RED PRIME
V-ZONE

NAMCO:

RIDGE RACER
STARBLADE ALPHA
CIBERSLED
TEKKEN
RIDGE RACER 2

HONAMI:

GOKUJO PARODIUS
TWINBEE PUZZLE DRAMA
LIVE POWERFUL PRO BASEBALL
DRACULA X
SNATCHER

CAPCOM:

DARKSTALKERS
STREET FIGHTER 2 DELUXE PACK
ALIEN VS PREDATOR

VIRGIN:

11TH HOUR
DEMOLITION MAN
INDYCAR RACING

OTROS TITULOS:

RAIDEN SERIES (SEIBU)
TOH SHIN DEN (TAKARA)
BOXER'S ROAD (NEW)
A-IV (ARTDINK)
A-IV EVOLUTION (ARTDINK)
HOT BLOODED FAMILY (TECHNOS)
GEOM CUBE (TECHNOS)
HAMLET (PANTHER SOFTWARE)
MAH JONG MAZIN (SUNSOFT)
KING'S FIELD (FROM SOFTWARE)
TAMA (TIME WARNER)
RACE DRIVEN (TIME WARNER)
FORMATION SOCCER (HUMAN)
TWIN GODDESSES (POLYGRAM)
MYST (SOFTBANK)
RAYMAN (UBI SOFT)
METAL JACKET (PONY CANYON)
MOBILE SUIT GUNDAM (BANDAI)
PRINCESS MAKER (GAINAX)
KOWLOON'S GATE (SME)
MYSTIC HUNTER TIME (ASMIK)
CAGLIOSTRO'S CASTLE (ASMIK)
ZERO DIVIDE (ZOOM)
DERBY STALLION (ASCII)

CONTROL PAD

El control pad de **PlayStation** es uno de los grandes protagonistas del éxito de la consola de **Sony**. Además de los habituales botones, este pad nos obsequia con cuatro pulsadores: **L** y **R** en la parte superior. Respecto al diseño y la ergonomía es lo mejor que he caído en mis manos.



RIDGE RACER



Tan sólo han necesitado seis meses los programadores de **Namco** para recrear la mítica recreativa **RIDGE RACER** en *PlayStation*. Pero el camino no ha sido fácil, y las increíbles características de la recreativa original de **System 22** así lo hacían presagiar. El **RIDGE RACER** de los salones recreativos estaba perfectamente orquestado por la potente CPU TR3 de 32 bits a 25 Mhz de **System 22**, que permitía desenvolvernarnos por el increíble entorno 3D a 60 frames por segundo y con 32.768 colores en pantalla. Cuando **Namco** comenzó a trabajar sobre el hardware de *PlayS-*

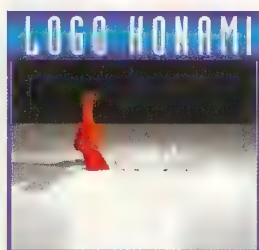
tation prometió una fiel conversión del original. **RIDGE RACER** de *PlayStation* es una copia casi exacta del original, que sólo ha visto disminuir sus frames por segundo a 30, igual que la recreativa de **VIR-TUA RACING**, y la resolución en el color de las texturas, una obra maestra. La sensación de pilotar un potente vehículo por el sinuoso circuito urbano no difiere lo más mínimo respecto al modelo real, y tarda-



Si destruimos toda la oleada de Galaxians durante la carga, obtendremos un Perfect que nos permitirá elegir entre doce coches.

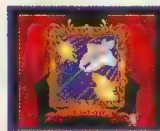


PARODIUS DE LUXE PACK



PARODIUS nació en 1.990 como máquina recreativa, aunque ya existían versiones para **NES** y **MSX** de la genial parodia de **Konami**. **ULTIMATE PARODIUS** o **GOKUJYO PARODIUS**, el último episodio, también provienen de coin-op, y hace un par de meses tuvisteis la

oportunidad de ver algunas pantallas de la versión **SNES** en mi sección. La versión *PlayStation* es una conversión directa de la recreativa de **Konami**. Os daréis cuenta al observar que el formato de pantalla en vuestro televisor deja unas pequeñas franjas verticales a izquierda y derecha, respetando en todo momento el genial colorido del original, la fastuosa banda sonora y los tres planos de scroll mínimos. Esto no quiere decir que **GOKUJYO PARODIUS** no



Juegos PlayStation

SJ



reís unos minutos en adecuar vuestros sentidos a las potentes cualidades de la *PlayStation*. Namco no se ha conformado con incluir las sabrosas opciones de *RIDGE RACER* y en esta versión doméstica, aunque no lo parezca, están incluidos una docena de co-



RIDGE RACER es la mejor conversión de recreativa de todos los tiempos

ches, si matamos a todos los Galaxians, dos vistas diferentes, las cuatro modalidades de juego, y el panel de vídeo de Ridge Racer 2, situado a la entrada del túnel. Por cierto, no os preocupéis porque al acabar

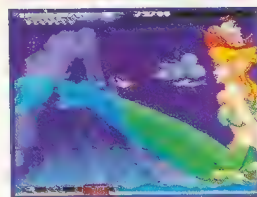
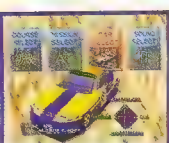


en primera posición los cuatro modos de juego, accedemos a nuevas sorpresas.

RIDGE RACER es un lujo al alcance de los privilegiados usuarios de esta máquina que acaba de nacer con gran fuerza.



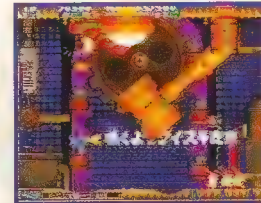
RIDGE RACER de PlayStation posee dos perspectivas diferentes



se vea afectado por algún pequeño, maravilloso y necesario *slow down* made in *Konami*. La máquina también lo padecía. **PARODIUS DELUXE PACK** es el título menos es-



pectacular de todo lo visto hasta ahora en *PlayStation* junto a *A TRAIN IV* y *TWIN BEE PUZZLE*, pero rezuma todo el clasicismo de toda una obra maestra.



MOTOR TOON GP

Si os ha aparecido impresionante el elenco de características de RIDGE RACER, esperad a que os hable un poquito de **MOTOR TOON GP**, un genial arcade de coches al más puro estilo STUNT RACE FX, pero con la diferencia de estar realizado por una máquina que ha nacido para generar escenarios en 3D. **MOTOR TOON GP** ha sido realizado por Bandit, un grupo de programación apadrinado por Sony Computer Entertainment, y podría considerarse como el juego más sorprendente de todos los programados hasta el momento para **PlayStation**. Para empezar os diré que to-



La gran calidad gráfica de MOTOR TOON GP se debe a la colaboración de Susumu Matsushita en este importante apartado

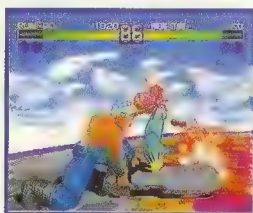


da la acción transcurre a 60 frames por segundo, pulverizando todos los records de suavidad y realismo. También os podría decir que se puede elegir entre cinco vehículos diferentes, todos ellos perfectamente animados, la nada des-



TOH SHIN DEN

Si el mes pasado os comentábamos las excelencias de VIRTUA FIGHTER en Saturn, olvidad el simple entorno vectorial y la carencia de magias del título de



TOH SHIN DEN supera con creces a VIRTUA FIGHTER en todos los aspectos



Sega para observar las imágenes de esta maravilla de Takara. En el proyecto **TOH SHIN DEN** ha colaborado la práctica totalidad de la compañía japonesa para crear el



Juegos PlayStation

SD

preciable cifra de trece circuitos diferentes, ocho perspectivas a elegir, cuatro modalidades de juego y que, incluso, pueden jugar dos a la vez. No está mal, ¿verdad?.

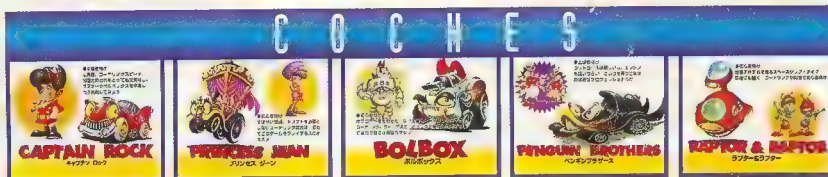
Pero lo más importante, aunque parezca mentira, no es esto, porque la jugabilidad obtenida y el mimo con que los programadores han tratado a su juego sólo es comparable a las obras cumbres del videojuego contemporáneo. **MOTOR TOON GP** es un



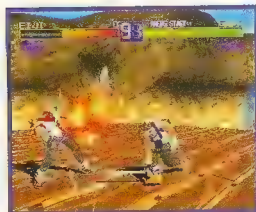
MOTOR TOON GP posee trece circuitos diferentes



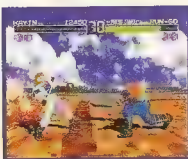
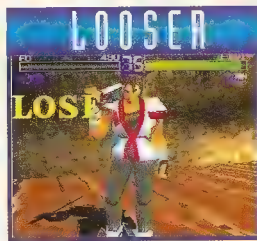
juego realmente maravilloso, que demuestra el potencial tecnológico de **PlayStation**, y que permitirá soñar a los poseedores de esta consola con el entorno 3D, realizado con Gouraud Shading, más divertido de todos los tiempos.



beat'em up tridimensional más sorprendente del momento, superando incluso a **VIRTUA FIGHTER 2**, aunque no hay que olvidar que este último mueve 300.000 polígonos por segundo respecto a los



90.000 de **TOH SHIN DEN**. Esta ópera prima de **Takara** para la criatura de **Sony** no pretende convertirse en una copia descarada del fenómeno de **Sega**. Podríamos comparar esta similitud con dos fenómenos parecidos, pero muy diferentes, llamados **STREET FIGHTER 2** y **SAMURAI**



SHODOWN. La gran innovación del **CD** de **Takara** reside en la utilización de magias para derrotar a nuestros enemigos, y que podrán realizarse con los dos botones R del control pad de la consola, dejando los dos botones L para rodar por el suelo y evitar las arremetidas de nuestros contrin-

cantes. El resultado final es fantástico, y más de uno tendrá que frotarse los ojos para creer que tiene delante una máquina doméstica y no una costosa recreativa que incorpore **Model 2** o **System 11**.

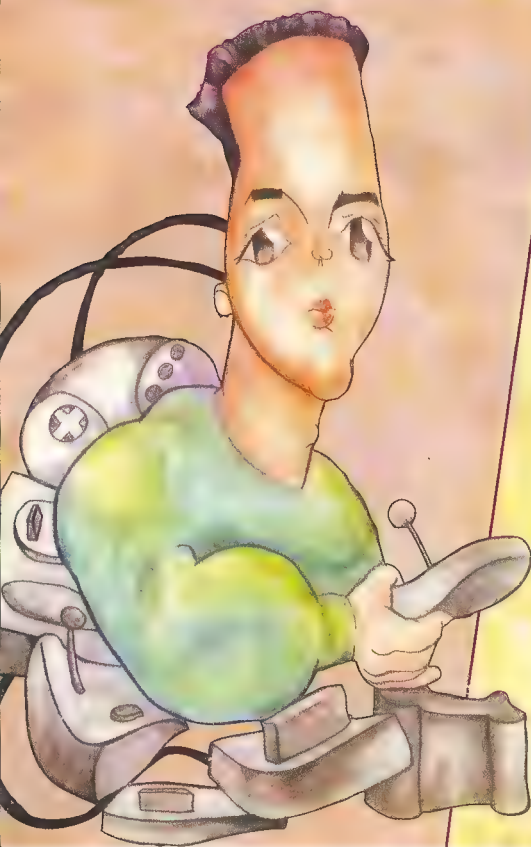


THE REAL GAME MASTER

por
**THE
E L F**

Si todavía os quedan fuerzas para seguir disfrutando

con juegos de ensueño, en estas páginas tendréis la oportunidad de pilotar los ochos deportivos más bellos del momento, a bordo de la última creación de EA, y participar en las fantasías del muñeco de cuerda más famoso de todos los tiempos y pilar básico de Saturn. Su nombre es **CLOCKWORK KNIGHT**.



THE NEED FOR SPEED



Después de ROAD RASH para 3DO, la delegación canadiense de Electronic Arts presenta THE NEED FOR SPEED para demostrar que la gran máquina de Matsushita sigue inmersa en la batalla de los 32 bits. Esta nueva producción para 3DO ha sido realizada por Pioneer Productions, y pone de manifiesto una vez más la perfecta gestión del Texture Mapping por parte del ARM 60.

**ELECTRONIC ARTS
ESTADOS UNIDOS
CD ROM**

ROAD & TRACK: THE NEED FOR SPEED va más allá de las lecciones aprendidas en ROAD RASH, optimizando el Texture Mapping y scaling de los escenarios



INTRO



LOADING SCREENS



hasta conformar pequeños universos tridimensionales realmente gloriosos: carreteras de montaña, túneles de todo tipo, puentes metálicos, bosques cerrados o avenidas urbanas. Los amantes del vértigo encontrarán este título menos trepidante que ROAD RASH, pero los programadores de Pioneer Productions han optado por el realismo de una simulación a bordo de un deportivo de ensueño. Además de elegir nuestro vehículo entre

ocho modelos disponibles y el escenario, podremos optar por dos modos de juego: un enfrentamiento contra un coche rival o la típica prueba contra el cronómetro. Aunque el nivel de dificultad sea excesivamente bajo y en unas cuantas partidas completaremos los nueve circuitos, el secreto de este compacto radica en la sensación de pilotar por carreteras reales, repletas de inocentes conductores a bordo de sus vehículos, todos ellos modelos

reales, que observarán nuestras maniobras con auténtico pavor. Los choques, a veces multitudinarios, se merecen todo tipo de elogios porque los automóviles respetan en todo momento las leyes de la física, y volarán por los aires dando vueltas de campana hasta que su maltrecha carrocería gire sobre sí misma. Un espectáculo bello y escalofriante, que pone broche de oro a un título impecable en todos sus aspectos.



Una de las grandes novedades de este CD consiste en la repetición, desde seis puntos de vista diferentes, de los momentos sublimes de la carrera: colisiones, adelantamientos, grandes persecuciones, policías, torpezas vanas y demás acañaladas.



☆☆☆ GAME MASTER ☆☆☆☆

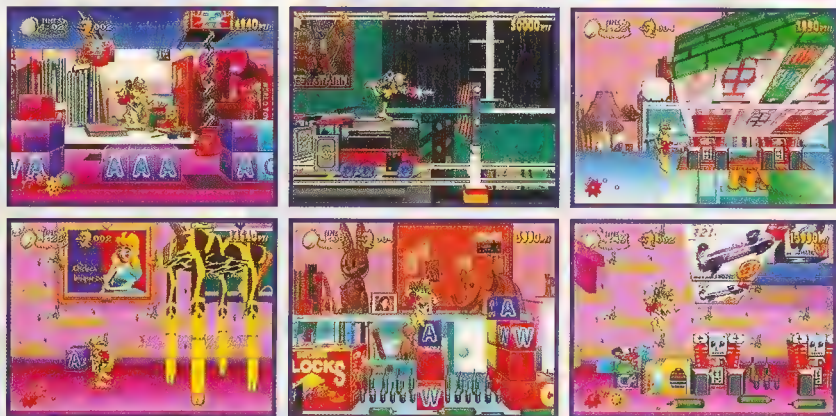
SATURN
CLOCKWORK KNIGHT
CD
SEGA
JAPON
ROM

INTRO



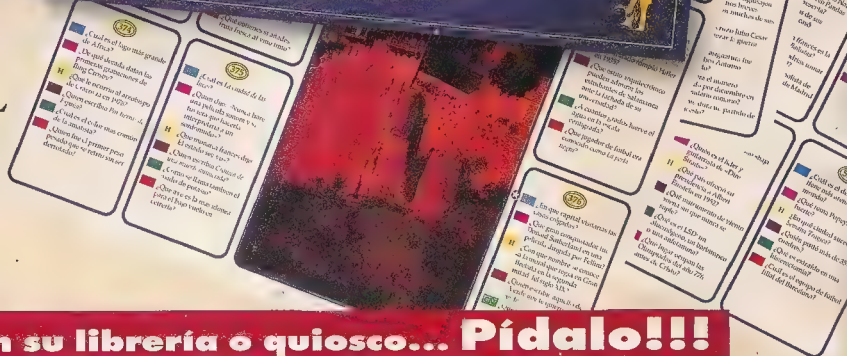
Inmerso en una fantástica intro y con todas las papeletas para protagonizar una larga serie de capítulos en Saturn llega **CLOCKWORK KNIGHT**, la última maravilla de la factoría Sega. Tras el demoledor VIRTUA FIGHTER y el decepcionante GALE RACER, **CLOCKWORK KNIGHT** se presenta como la tercera prueba de fuego de la nueva criatura de Sega. El resultado ha sido esta vez satisfactorio y, personalmente, me gusta más que VIRTUA FIGHTER. Lejos de convertirse en un juego de plataformas convencional este **CLOCKWORK KNIGHT** nos muestra un scroll tridimensional que respeta la perspectiva de paralaje del escenario en todo momento, convirtiendo un simple paseo por cada

una de las fases en una experiencia visual. Otra de sus genialidades, además de la fastuosa intro de opereta y los cinemas entre fase y fase, son los grotescos *Final Bosses*. Una perfecta obra de ingeniería genética representada por muñecos asesinos con chistera incluida o un cocinero con mala sangre. Sólo se le puede achacar su pequeño mapeado, ocho fases, cinco *Final Bosses* y su desarrollo lineal.



Para jugar en cualquier lugar

UN LIBRO~JUEGO
CAPAZ DE
CONVERTIR
UNA REUNIÓN
EN UN DIVERTIDO
ENCUENTRO SOCIAL



Si no lo encuentra en su librería o quiosco... Pídale!!!

Para efectuar su pedido, rellene, corte y envíe este cupón al Dpto. de Pedidos Ediciones B, S.A. Bailén, 84 08009 Barcelona. Sirvanse enviar el título que a continuación indico:

MEGA SEGA

71080001 ☐ TRIVIAL PURSUIT por sólo 2.200 Ptas.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos:

Domicilio:

C.P.:

Población:

Provincia:

Tel.:

Importe Total pedido:

Ptas.

FORMA DE PAGO

☐ Giro postal nº

(adjuntando fotocopia).

☐ Cheque bancario a nombre de Ediciones B, S.A.

D.N.I.:

☐ Tarjeta Visa nº

Nombre del titular

Firma del titular

Fecha caducidad Tarjeta:

LO RECIBIRÁ SIN QUE LE COBREMOS GASTOS DE ENVÍO (VÁLIDO SÓLO PARA ESPAÑA)



El arte de la programación



Todos nos hemos preguntado cómo es el proceso de elaboración de un videojuego. En este reportaje, intentaremos explicar de un modo sencillo las pautas que siguen los profesionales del sector para realizar estas

joyas lúdicas. También conoceremos las opiniones de los expertos y, como si fuera este magnífico pastel, os mostraremos en rigurosa primicia las imágenes de algunos de los lanzamientos más esperados.

EL COMIENZO DE UN PROYECTO

El inicio de todo proyecto parte de una idea (lo más original posible), que el guionista presenta al grupo de programación. Este equipo consta de varios departamentos: análisis, gráficos y sonido. Los distintos miembros analizan la cuestión, aportando las sugerencias precisas para la redacción final de lo que será el guión definitivo. De este modo, dispondremos de la pieza clave para el desarrollo final del proyecto. Naturalmente, estas directrices iniciales no siempre son válidas. En numerosas

ocasiones, el guionista se topa con las lógicas restricciones técnicas impuestas por los propios programadores. Con frecuencia, estos planteamientos diversos son motivo de duras discusiones, ya que dependen de muchos factores: la máquina a la que irá dirigido el videojuego en proyecto, el soporte que requerirá el producto (discos, CD-ROM) y las limitaciones en los conocimientos del programador (por ejemplo, uno de los responsables puede ser un experto en los videojuegos de corte clásico, pero desconocer totalmente las fórmulas de un pinball).

VERSOS FACTORES

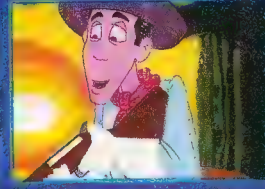
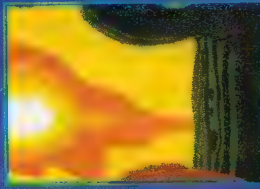
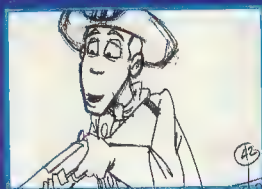
Cuando se va a crear un videojuego, deben valorarse diversas cuestiones de gran trascendencia:

- El tipo de programa a realizar. Como sabréis, existen diferentes géneros de videojuegos: arcade, plataformas, estratégicos, rol o aventuras.
- La perspectiva del programa. Bidimensional, 3D, vista de pájaro o isométrica.
- El volumen total de gráficos y la composición del equipo técnico.
- El número de programadores que intervendrán en el proyecto y la misión en-

El arte de la programación

SI

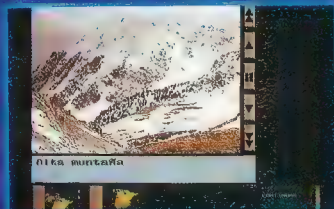
UNA VENTANA ABIERTA, LOS GRAFICOS



Cuando enciendes tu consola o pones en marcha el ordenador, lo primero que observas son los gráficos aparecidos en la pantalla. Este elemento constituye la primera toma de contacto con este mundo, en el que la fantasía y realidad se mezclan para llevarte a través de un universo totalmente desconocido.

Los magos de esta ilusión tienen un nombre específico, y los denominaremos a partir de este momento como grafistas o infografistas, dependiendo de los medios que utilicen para desarrollar su trabajo.

Todo gráfico parte de una idea que el dibujante o el propio grafista ejecuta a partir del guión que sirve de base. Los diferentes métodos empleados para su realización dependen de las herramientas disponibles, del tipo de juego a realizar y, como no, de las propias preferencias de cada artista.



Con las *tools* más sencillas se construyen los sprites, fondos de primer plano, objetos inanimados o marcadores. Con otros programas más avanzados se realiza la animación, mapeado, imágenes poligonales y demás efectos visuales. En otras ocasiones se recurre a escanear dibujos en papel para dar una imagen semejante a los dibujos animados que vemos a diario en televisión.

Un caso interesante es el de toda la nueva remesa de videojuegos de última generación. En todos estos lan-

zamientos pueden apreciarse fondos y personajes dotados de un insólito realismo. Este dato es debido a que, aunque impresos con las técnicas bidimensionales clásicas, los gráficos han sido creados en forma de objetos tridimensionales, y posteriormente dibujados con algún programa de *render* o *ray-tracing*.

Ahora bien, ¿qué método resulta preferible? Tanto el artesanal como el *renderizado* tienen sus ventajas y sus inconvenientes. Con el procedimiento tradicional se consiguen normalmente resultados más artísticos, aunque se tarda más tiempo en la elaboración del juego. Por su parte, el sistema del *render* ahorra mucho tiempo al programador y, con trabajo, no tiene por qué desmerecer con respecto a la obra conseguida a través del método artesanal. Es presumible que el futuro lúdico esté unido a este sistema.

como cada uno de ellos. De este modo, existen responsables en la elaboración de ciudades (mapeadores para el programa y *takecare* para tomar los sprites y convertirlos al formato especial utilizado en la rutina de impresión de un videojuego), y programadores en bajo o en alto nivel, que supervisan la ejecución de los juegos diferentes.

- El empleo de todos los medios imprescindibles para la realización del producto. Como ejemplo, podemos señalar que al elaborarse un lanzamiento en tres dimensiones con texturas aplicadas, será necesario un escáner para tomar los *bit-maps* que se aplicarán sobre las superficies poligonales de los objetos.

EL LADO OSCURO, LA PROGRAMACION

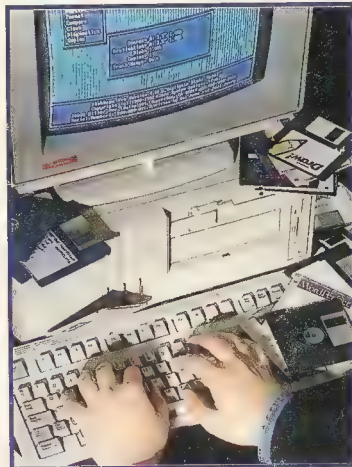
Lo que en principio nadie ve pero cuya existencia se supone, lo llamamos des-

conocido. ¿Qué sería de un videojuego si no existiera programación? El programador es el alma del proyecto. Su trabajo será vital en el éxito o en el fracaso de la producción.

La programación de un videojuego puede suponer cientos de horas de trabajo, que dan como resultado listados kilométricos. El programa gestiona los sprites, los fondos creados por los artistas gráficos, determinando la interacción entre éstos y el jugador.

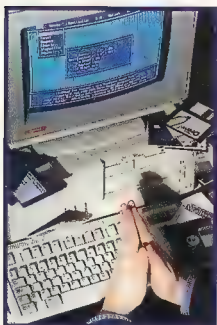
La mayor parte de los videojuegos, tanto en consola como en ordenador, están escritos en un lenguaje denominado C. El motivo de esta aseveración es que este sistema comunicativo suma la gran velocidad del lenguaje ensamblador con la mayor facilidad de escritura de los lenguajes de mayor nivel. En este caso, los términos de mayor o menor se refieren al nivel de comprensión de estos len-

guajes por parte del ser humano. Por tanto, estos sistemas pretenden en último caso facilitar la vida al grupo de progra-



El arte de la programación

mación. Este dato provoca normalmente una cierta pérdida de potencia por parte de dicho lenguaje, ya que se intenta aprovechar al máximo la velocidad de la máquina. En definitiva, a menor nivel, mayor rapidez en la ejecución y dificultad del programa, y viceversa.



Sin embargo, en la mayor parte de las ocasiones, el programa de cualquier videojuego

puede ser una mezcla de dos o más lenguajes, donde las rutinas que requieren mayor velocidad están elaboradas en ensamblador, y las más complejas (comportamientos de personajes, etc) se desarrollan en C. No obstante, este hecho no deja de ser una generalización, ya que cada maestrillo tiene su librito. Así, podemos encontrar programadores que insisten en hacer todo el juego en uno u otro lenguaje, creando incluso su propio código para realizar su obra magna. La elección de un mismo lenguaje no garantiza la falta de diferencias, puesto que existen muchos compiladores de C. Además, no todos gestionan de igual forma la memoria, o permiten realizar las mismas cosas, pese a la supuesta alta portabilidad que permite este lenguaje.

MUSICA CELESTIAL

La música y los efectos sonoros constituyen el tercer componente imprescindible en el proceso de gestión de un nuevo cartucho.

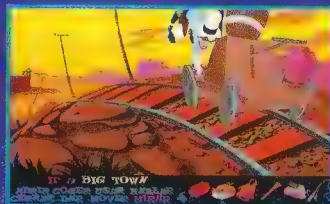
Una melodía inadecuada dará al traste con el programa. Por ello, es necesario tener en cuenta que los sonidos deben resultar naturales, evitando en todo momento las sufridas coplas machaconas, que en la primera ocasión se soportan con estoicismo bajo el amparo de una presunta novedad, pero que posteriormente procuraremos pasar por alto. Por tanto, es mejor poder desactivar este apartado antes que tirar por tierra la jugabilidad de todo nuestro trabajo.

PARA MUESTRA UN BOTON

Tenemos el privilegio de tener en nuestras manos una pequeña demo de un programa que pronto aparecerá en formato PC CD-Rom, y se está estudiando su paso al soporte CDi de Philips. Este producto de nueva creación saldrá al mercado en breve, y ha sido producido por un

del cómic y del dibujo animado. El programa se incluye dentro del género de las videoaventuras, y creemos que alcanzará los primeros puestos en las listas de éxitos.

Hernán Castillo, director y coordinador general de esta empresa, nos aseguró en una breve entrevista que



nuevo grupo denominado Revistronic. Esta compañía, que en principio os puede resultar desconocida, reúne a varios profesionales que llevan ya varios años trabajando en el sector de los videojuegos. Así mismo, han colaborado en este título animadores y dibujantes procedentes del mundo

del cómic y del dibujo animado. El programa atenderá al gusto del público más exigente.

El título de este lanzamiento se desconoce aún, pero según ciertas fuentes podría denominarse definitivamente como LAS TRES CALAVERAS DE LOS TOLTECAS. Como aperitivo, observar algunas de sus imágenes.



En la mayoría de los casos, el programa de un videojuego constituye una mezcla de dos o más lenguajes, donde sus rutinas más veloces se realizan en ensamblador.



El arte de la programación



LA ANIMACION



La realización de los movimientos de un sprite tiene unas pautas dependiendo de los recorridos, perspectivas y scrolls en el que se halle inmerso. También hay que considerar una serie de factores como el tamaño del sprite, el tipo de acabado y, principalmente, el tiempo disponible para la finalización del proyecto.

En un principio se parte de un boceto dibujado sobre papel. Una vez encajada la idea se traslada al ordenador, escaneando los dibujos o pixelando a mano la obra. Terminada esta opción, tenemos la primera imagen *bitmap* en blanco y negro. Considerando las dimensiones en coordenadas X e Y, introducimos en una caja el dibujo. En ella se establecerán las medidas principales, que servirán para introducir incrementos en las coordenadas y desarrollar el movimiento. Cuando hayamos acabado con las distintas secuencias, llega el momento de dar color a los distintos sprites. En primer lugar, delimitamos las distintas piezas que lo componen, *fileando* los colores primarios. Posteriormente, añadiremos los detalles a base de degradados para determinar las luces y las sombras necesarias. Esta forma de realización ha caído en desuso, aunque todavía se emplea en pequeños programas. Hoy en día se emplean nuevas herramientas al estilo de los programas 3D Studio o

Animator Pro que, debido a su versatilidad, ayudan al grafista a la realización más rápida de los gráficos.

Para los programas del estilo video-aventura se emplea otra técnica bastante compleja que se asemeja a la empleada en la elaboración de los dibujos animados. Partiendo de un dibujo principal, se realiza el desarrollo final de la secuencia. Un intercalador se dedica a crear todas las secuencias intermedias para simular los movimientos. Una vez acabados los dibujos se escanean, y se les da color en el ordenador. Acabada esta fase los dibujos han perdido el detalle. Por tanto, será preciso tomarlos uno a uno y retocarlos para añadir de nuevo el detalle.

La dificultad reside ahora en montar de nuevo la animación, ya que también se ha variado la posición. Así, habrá que encadenar cada una de las secuencias sobre los ejes. Estas animaciones, a veces, pierden resolución al trasladarlas a escenarios donde los personajes pueden variar en el eje Z, con lo que también deberemos ampliar y reducir las imágenes para evitar las posibles deformaciones. De todos modos, estas son genéricamente las formas más utilizadas por los grafistas, aunque cada uno emplea la que apropiada a su estilo. También puede emplear otros procedimientos de diversa índole.

EL MAPEADO

Una vez diseñados todos los fondos que componen el juego, se necesita mapearlos e introducirlos mediante una utilidad que previamente ha sido creada para tal fin.

En el mapeado se incluyen los recorridos por los que marcharán los sprites, las trampas, los resortes y demás objetos empleados. También hay que seguir un orden para no tener posteriormente que remapear, otorgando libertad al diseñador para esbozar los posibles obstáculos y para estructurar las *frames* necesarias en los pasajes más difíciles. Del buen resultado del mapeado, dependerá la dificultad final y la jugabilidad de todo el programa.

EL CIRCO DE LA ILUSION

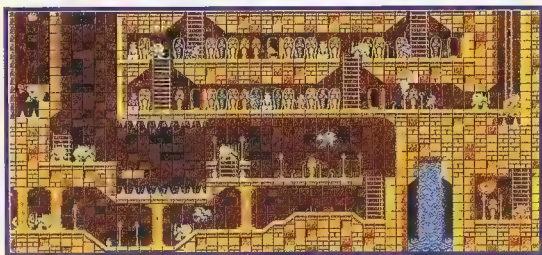
Existe la creencia de que los programadores de videojuegos son locos encantadores, bohemios noctámbulos y empedernidos soñadores. Y aunque esta descripción no se corresponde con la más fiel realidad, tampoco estáis muy desencaminados. Bromas aparte, os intentaré explicar en estas líneas la composición de los grupos de programa-



dores y sus funciones correspondientes dentro del organigrama general.

En nuestro país subsisten desde el principio dos compañías, que han representado la cuna de gran parte de los grupos de nueva creación. Me refiero a **Dinamic** y **Topo Soft**. No es que se me olviden otras como **Zigurat**, **Opera** etc... sino que hoy en día no se encuentra en el mercado ningún título de estas empresas.

De la mano de las compañías anteriormente mencionadas, han nacido otras nuevas factorías lúdicas como **Péndulo Studios**, **Revistronic** o **Virtual Zone**, que en un futuro no muy lejano



En el mapa del juego se introducen distintos elementos como: los recorridos de los sprites, las trampas, los resortes y variados objetos.

El arte de la programación



constituirán la base de todas las producciones nacionales.

La estructura de un grupo de programación es la siguiente:

-Product Manager. Es el encargado de la comercialización del producto acabado, y el responsable de las relaciones con otras empresas del sector.

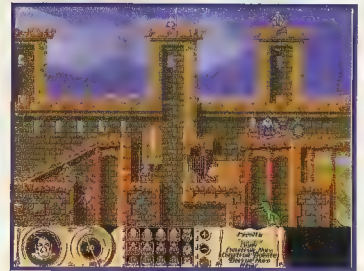
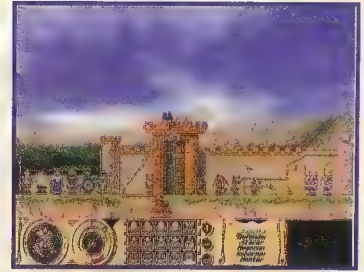
-Guionista. Es la persona que desarrolla la idea original del título a realizar.

-Analista. Coordina el trabajo entre los distintos miembros.

-Programador. Es el miembro del equipo encargado de la programación. Además, participa en el proyecto definitivo diseñado por el guionista.

-Grafista. Es el responsable de crear los decorados, las animaciones y los demás efectos visuales.

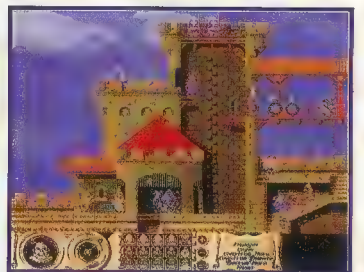
-Músico. Será el principal artífice de todos los efectos sonoros aparecidos en el desarrollo del videojuego: melodías, composiciones musicales, efectos especiales, golpes, caídas o impactos.



UN FINAL FELIZ

Después de interminables horas de trabajo, aumenta la ilusión por contemplar el programa terminado. A partir de este momento, serás partícipe de las sensaciones transmitidas por los creadores de un videojuego a la hora de elaborar un producto. Ya sólo es necesario conectar la consola, y disfrutar.

ALFONSO FERNANDEZ



El arte de la programación

SI

PEQUEÑO DICCIONARIO DE LOS NO INICIADOS

Al hablar de un juego, resulta necesario conocer los principales significados de la jerga utilizada por todo equipo de programadores que se precie.

B

- **Bitmaps.** Archivos gráficos que se aplican sobre superficies a modo texturas.

- **Bug.** Son los fallos de programación. El *bug* puede ser sintáctico, en cuyo caso el compilador avisa del mismo; o lógico, en cuyo caso el programador habrá de rastrear el código hasta eliminar el fallo.

C

- **Compilador.** Es un programa que transforma el fichero de texto escrito por un programador a un código directamente ejecutable por el ordenador. En el proceso también interviene otra *tool* llamada *linkador*. Naturalmente, el texto suministrado como entrada al compilador tendrá que estar escrito siguiendo las reglas propias del lenguaje que traduce el compilador en cuestión.

E

- **Ensamblador.** Es un lenguaje de ordenador muy utilizado por los programadores para realizar videojuegos, herramientas gráficas o elaborar otro programa que requiera una alta velocidad de procesamiento. Características de este lenguaje son: la gran velocidad del código obtenido (si está bien escrito), la mayor dificultad de escritura en relación a otros lenguajes, y el mayor conocimiento a nivel de sistema que requiere.

F

- **Frames.** Son cada una de las imágenes o secuencias que componen la animación de un videojuego.

- **Fileado.** Rellenado de área dentro de una superficie delimitada por líneas de un mismo color.

I

- **Infografía.** Es la denominación que recibe el apartado de la informática dedicado al procesamiento y a la creación de gráficos.

P

- **Pixel.** Es la unidad más pequeña que constituye un gráfico. Un punto en la pantalla recibe el nombre de pixel. Su tamaño viene determinado por la resolución en la que se desarrolle el trabajo. Es decir, a mayor resolución de pantalla, el pixel resultará más pequeño, y viceversa.

R

- **Render.** Nombre del proceso que genera una escena fotorealista (o imagen sintética) a partir de una base de datos formada por objetos virtuales tridimensionales.

- **Ray-tracing.** También se define como seguimiento de rayos. Es el tipo de *render* por el cual se logra un acabado sumamente realista en las escenas tridimensionales. Este sistema está basado en las leyes físicas de la luz.

S

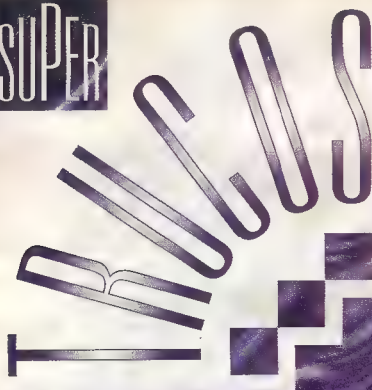
- **Sprite.** El término *sprite* define a cada uno de los personajes u objetos que poseen movimiento dentro del propio videojuego.

T

- **Tool.** Se llama de este modo a las herramientas de software o programas de utilidad para programadores y grafistas.

- **Texture Mapping.** Es la técnica utilizada para aplicar una imagen sobre las caras de un objeto con el fin de lograr una sensación de realismo.

SUPER



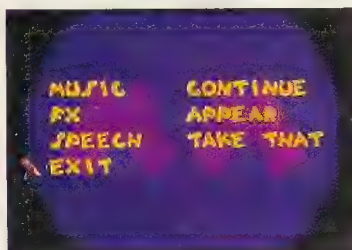
MICKEY MANIA

Nuestros redactores continúan la búsqueda incesante de nuevos y eficaces trucos a lo largo y ancho de todo el planeta. MICKEY MANIA, EARTHWORM JIM Y SHAQ FU han sido algunos de los títulos cuidadosamente analizados. Ha llegado el momento de disfrutar plenamente con estos juegos.



MEGA CD

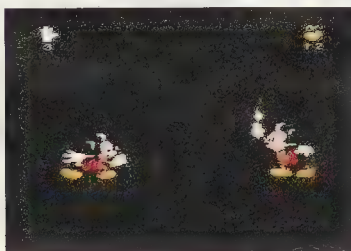
La entrega para *Mega CD* de este fabuloso juego también esconde un Cheat Mode, que os permitirá escoger nivel. En *Sound Test* deberéis seguir los mismos pasos que en *Mega Drive*, excepto en *Speech* donde tendréis que seleccionar *Take That*. Presionad **IZQUIERDA** sobre **EXIT**, y ya podéis comenzar a jugar tranquilamente.



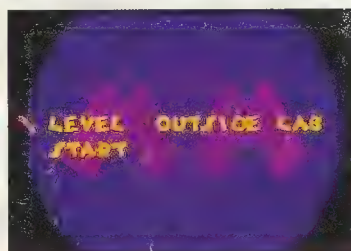
MEGA DRIVE

Al igual que en la versión para *Super Nintendo*, acudid a *Sound Test* para seleccionar **CONTINUE** en *Music*, **Appear** en *Sound FX* y **Think** en *Speech*. Iluminad **EXIT** y pulsad **IZQUIERDA** en el pad control hasta escuchar el sonido, que os indicará que el truco ha sido ejecutado de forma totalmente correcta.

• • NIVEL BONUS • •



Las tres versiones de **MICKEY MANIA** ocultan un nivel en la fase del ascensor. Llegar hasta él no puede resultar más sencillo. Comenzad la fase. Una vez que el ascensor se pare salid a la derecha y volved a entrar en él. El elevador continuará. Cuando vuelva a pararse id hacia la derecha y saltad al vacío. Tras recoger la última estrella, el viejo Mickey saltará a escena y saldrá huyendo.



SUPER NINTENDO

• • ELEGIR NIVEL • •

Para escoger la fase, debéis hacer lo siguiente. En la pantalla de opciones escoged *test de sonido*, seleccionad **BeansTalk 1** en *Music* y **Extra Try** en *Sound FX*. Os situáis en **EXIT** y con **L** pulsado esperaréis a escuchar el sonido de una campanilla. Ahora sólo falta comenzar el juego.

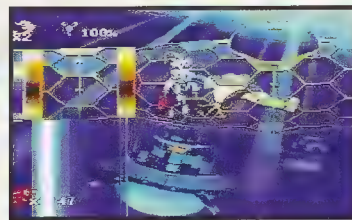


EARTHWORM JIM

SUPER NINTENDO

•• BALAS INFINITAS ••

Esos malditos seres mutantes son duros de roer, y las balas escasean en este mundo de perros. Earthworm Jim lo tiene difícil si quiere llegar a la última fase sano y salvo. Pero de todos modos, si pulsáis A y X a la vez, y después B, A, B, X, X, X, X conseguiréis un número ilimitado de armas. Siempre viene bien una ayudita.



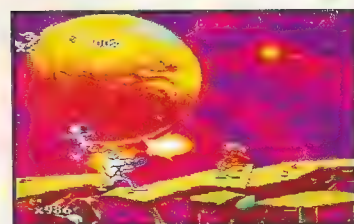
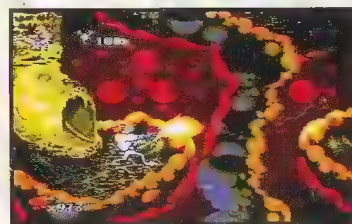
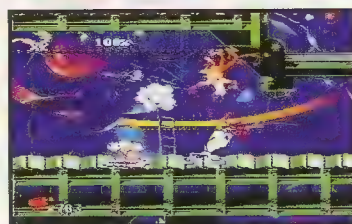
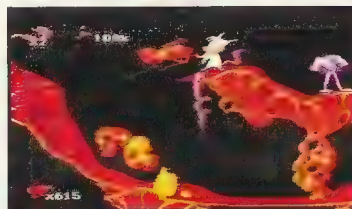
MEGA DRIVE

•• ELEGIR NIVEL Y BALAS INFINITAS ••

EARTHWORM JIM es uno de los mejores títulos para *Mega Drive* del momento. Ahora disponemos de unos truquillos que seguramente os vendrán que ni pintados. Con el pad del primer jugador introducid: A, B, B, A. Con el pad del segundo jugador A, B, B, A y ya lo habréis conseguido. Ahora, podréis elegir fase de un modo definitivo.

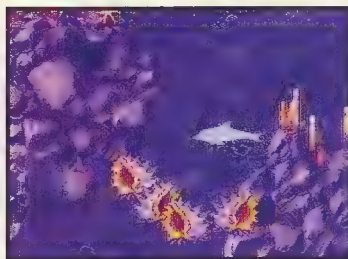
Si os cansáis de un nivel y estáis hasta el gorro de no pasar del mismo sitio, bastará con pausar el juego y presionar A, B, A, A + C, automáticamente pasaréis al siguiente nivel del juego.

Por último, si lo que queréis es disponer de balas infinitas, pulsad A+C, B, B, C, A+C y B, B, B. Ahora disfrutaréis con las aventuras de esta simpática lombriz.



ECCO 2: THE TIDES OF TIME

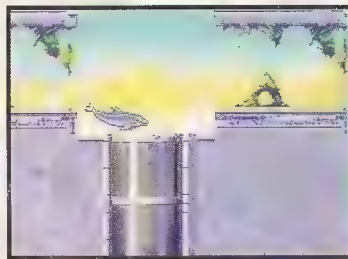
MEGA DRIVE



El personaje insignia de la compañía **No-votrade** ha vuelto a las andadas, tras su paso por el planeta Vortex.

Aquellos que disfrutaron con esa aventura, aún tendrán fresco en su memoria el truco que les permitía acceder a un menú para seleccionar vidas infinitas, elegir nivel, etc. Pues bien, ese mismo truco os servirá en el inigualable ECO 2. De todas formas, por si hay algún despistado, aquí lo tenéis de nuevo.

Cuando el simpático Ecco mira hacia la pantalla, pulsad START e introducid inmediatamente la siguiente secuencia: A, B, C, B, C, A, C, A, B.

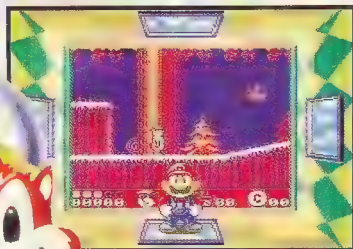


SUPER GAME BOY

• SUPER NINTENDO •

• • SALVA PANTALLAS • •

Escoged cualquier salva pantallas del 4 al 10, y presionad L y R a la vez para salir de esa opción. Con los mismos botones ejecutad esta secuencia: L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, R. Escucharéis un sonido, y ya estaréis listos para contemplar las animaciones de los salva pantallas, sin tener que esperar durante largos minutos.



MR. NUTZ

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

MR. NUTZ es un gran juego, y la versión para *Mega Drive* lo corrobora a todas luces. Pero haciendo honor a la verdad, hay que reconocer que es un tanto difícil. Estos chicos de Ocean se pasaron un pelo con el nivel de dificultad. Pero merece la pena contemplar un juego de semejante calidad gráfica, y para ello nada mejor que tener los passwords que os permitan visitar cada uno de los fabulosos niveles que lo componen.



FASE 2: MAGICS
FASE 3: GOLDEN
FASE 4: WINDOW
FASE 5: CASPER
FASE 6: PIZZAS

MORTAL KOMBAT II

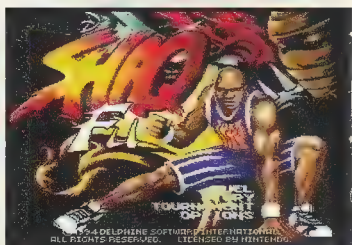
MEGA DRIVE

• • MENU SECRETO • •

MORTAL KOMBAT II de *Mega Drive* también nos tenía reservada un sorpresita, un menú donde podréis hacer casi, casi de todo. Para encontrarlo bastará con introducir el siguiente código en opciones: IZQUIERDA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, ABAJO, DERECHA, IZQUIERDA, IZQUIERDA, DERECHA, DERECHA. En este menú podréis hacer inmunidad, eliminar al contrario de golpe, pero golpe, continuos infinitos, escenario, el nivel donde deseáis ir, etc.



contemplar un combate completo entre dos caracteres elegidos por la máquina. Todo un derroche de alternativas que os ayudará a disfrutar de toda su intensidad con este gran juego de lucha.



SHAQ FU

• SUPER NINTENDO •

MODO GORE

• • ESCENARIO SECRETO • •



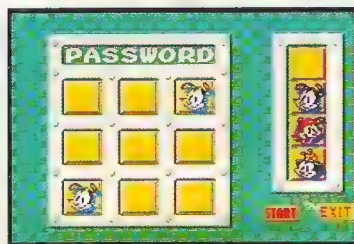
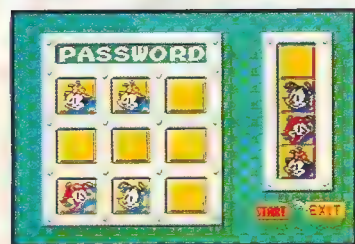
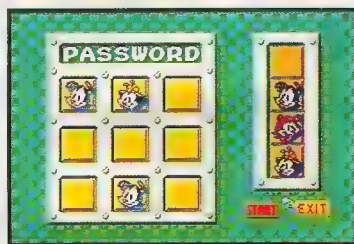
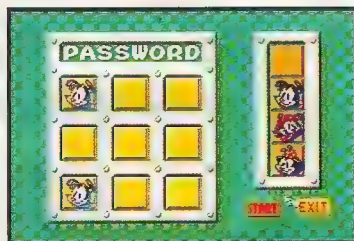
En la pantalla de opciones, pulsad rápidamente Y, X, B, A, L y R. Si veís un flash rojo en pantalla, lo habréis conseguido. Si no estáis satisfechos, cabe la posibilidad de encontrar un escenario oculto. Volved a opciones y seguid los siguientes pasos: ARRIBA, DERECHA, B, ABAJO, IZDA, B. Si la ejecución ha sido correcta, veréis un destello amarillo. En Duel Mode, presionad START en los dos pad. Entre ambos jugadores aparecerá un escenario pero si pulsáis X y B en el primer pad, accederéis al escenario oculto.

ANIMANIACS

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

Los protagonistas de la serie de dibujos animados, producida por el multimillonario Steven Spielberg, vienen pegando fuerte. Con un argumento parecido al de LOST VIKINGS, os romperéis la cabeza hasta encontrar la solución que os permita pasar de nivel. Pero si estáis cansados de pensar y queréis contemplar el resto del juego, aquí tenéis los bienaventurados passwords.



YOGI BEAR

SUPER NINTENDO

• • ELEGIR NIVEL • •



El oso Yogi está perdido por el parque de Yellowstone y no encuentra la manera de salir de este enredo. Si sois un poco generosos, ejecutad la siguiente secuencia en la pantalla de presentación: ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, Y, B, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, B, Y, ARRIBA, DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA. Después pulsad START y accederéis a cualquiera de sus cinco niveles.

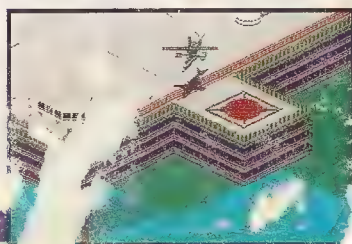
URBAN STRIKE

MEGA DRIVE

• • PASSWORDS • •

A los mandos de vuestro helicóptero, y como temerarios pilotos de combate, os habéis enfrentado al enemigo como auténticos valientes, pero un accidente os ha dejado la aventura a medias. Da igual, con los siguientes códigos podréis acceder a cualquier campaña y continuar vuestra misión hasta el final. Que haya suerte.

2. BAJA OIL: C9HW7KZR4KD
3. MAIN RIG: ZDVS9LB7CHF
4. MEXICO: 9G3MT9LGJ4C
5. SAN FCO: NW6T4CNHPVS
6. ALCATRAZ: H7K9ND3XLDD
7. N.Y. YORK: LGR64NGB7SN
8. LAS VEGAS: GPV9WP7CDPT
9. CASINO: 47K9ND3XLDD



OCHO

TELEVISION

La mujer más

Coincidiendo con el inicio de la actividad escolar en el primer trimestre del 1.995, TVE ha incluido en su nueva programación para esta temporada un concurso creado por Buena Vista

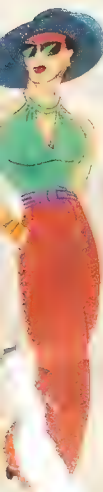


Productions y Noski. Esta emisión televisiva está basada en los personajes del popular juego, que obtuvo un impresionante éxito en el mundo de los ordenadores personales.



perseguida

a dirigido a niños entre 10 y 12 años con tres concursantes por programa que aspiran a ser detectives en P.E.D.O., la supuesta organización que anda tras los pasos de la escurridiza Carmen y de sus locos secuaces. La parte de concurso estará presentada por Luis Montalvo y Lola Muñoz, que interpreta el papel de la severa jefa.



LA CONDESA

Todo en esta dama resulta atractivo, menos su conciencia. De gustos impecables y refinados, le apasiona ir de compras, salir a comer, la ópera, la ropa cara y las joyas.

Los robos en puntos emblemáticos del planeta son los puntos de partida en cada programa. Las pistas a seguir son aportadas por los diversos personajes como: la Mujer-Bala o el Informador Moribundo. Los protagonistas perversos del programa aparecen siempre en forma de animación.

J. P. DE CASTRO

ROCKY ROÑA

Se le detecta por su acusado olor corporal. De pecho acusado y espesa caspa. Hobbies: revolver ruedas, nadar entre cloacas y buscar entre la basura.





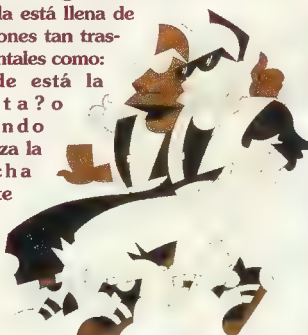
CACHO CHATARRA

Ahí es nada. El chico mide 1 3 5 centímetros de altura y pesa 200 kilos, después de haber vivido tres milenios. Aficiones: comida con chips de aluminio y captación de satélites.



LOS GEMELOS S.L.

Estadísticamente estos gemelos son perfectos, ya que poseen una sola mente y ninguna vergüenza. Su vida está llena de cuestiones tan trascendentes como: ¿dónde está la fiesta? o ¿cuándo empieza la marcha en este lugar?



PILI PILLINA ▶

Guapa como una diosa y dulce como la miel, esta señorita resulta escurridiza como una anguila. Su sonrisa resulta amplia y sus ojos son centelleantes. Manías: tiene sus dedos demasiado largos. En fin, no podía ser perfecta.



BERTA BICEPS ▲

Sus 240 centímetros y sus 120 kilos avalan a esta diablesa con más músculos que la selección rusa de lucha libre. Aficiones: disfrazarse de roble o toro sagrado, cascar osos pardos, mascar granito y sacudir casas.



◀ TITO DIAMANTE

Estamos ante el gran maestro de la sordidez, puesto que llegó a vender a su abuelo en 1.992. Es altivo y orgulloso. Su principal lema es: más vale tener mal gusto, que no tener absolutamente nada.

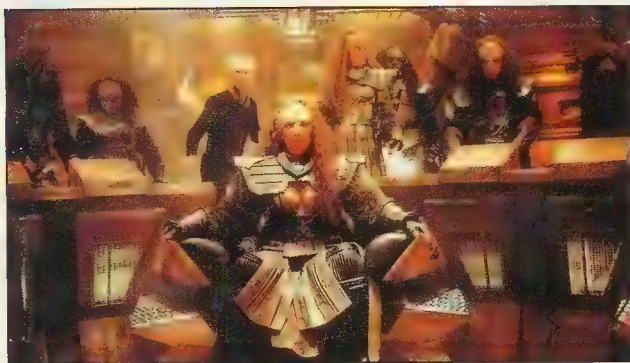


◆ VIDEO ¡Canasta de Shaq!

Tras el adiós de figuras carismáticas del baloncesto profesional norteamericano como Magic Johnson, Michael Jordan y Larry Bird, Shaquille O'Neal es la solución de futuro y casi de presente. Como no podía suceder de otra forma, el cine llamó a sus puertas y se ha convertido en la estrella rutilante del reparto de *Ganar de cualquier manera* -junto a Nick Nolte-, en la que interpreta a un mocetón bien distinto a las referencias que se tienen de él. De ser un personaje humano noble y amigo de los niños, encarna a un aristócrata jugador amante de la música rap. De todas maneras, más patadas da en SHAQ-FU (un videojuego que lleva su imagen). En cuanto al filme, narra los chantajes y emolumentos económicos soterrados, que son prácticas ilegales y frecuentes entre los deportistas universitarios de Estados Unidos.



La saga Star Trek vuelve a las pantallas con un reparto extraordinario, donde se unen por primera vez los protagonistas de la emisión televisiva y varios actores de la serie original.



STAR TREK: THE NEXT GENERATION

Como no podía ser de otra forma, la serie *Star Trek* continúa en la pantalla grande gracias al rejuvenecimiento que obtuvo en televisión. Tanto es así que el rodaje de la película comenzó el 28 de marzo de 1994, mientras la práctica totalidad de los miembros de la serie completaban la grabación del último episodio. **William Shatner** - el capitán Kirk - se metía en el estudio número cinco de la Para-



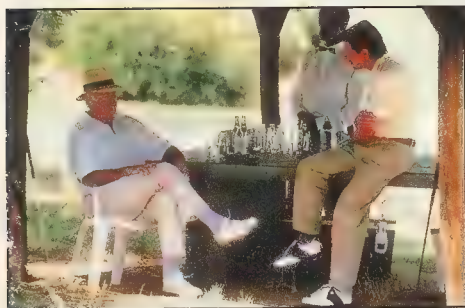
mount para maniobrar dentro de un túnel de tres pisos.

En este nuevo argumento se reúne por primera vez en el cine al reparto de la serie televisiva junto a otros actores de la serie original, que encarnan a personajes tan familiares como Scotty y Chekov. **Malcom McDowell** es el antagonista, un peligroso alienígena que busca la respuesta a un misterio que ha descubierto por casualidad, y que está dispuesto a destruir varias civilizaciones para lograr su propósito. Los dos capitanes del Enterprise, Jean-Luc Picard y James T. Kirk, intentarán impedirlo junto a su tripulación.



- ♦ TÍTULO: STAR TREK: THE NEXT GENERATION
- ♦ TÍTULO ORIGINAL: STAR TREK: THE NEXT GENERATION
- ♦ COMPAÑÍA: UP ♦ DIRECTOR: David Carson
- ♦ ACTORES: Patrick Stewart, Jonathan Frakes, Brent Spiner
- ♦ GÉNERO: Fantástico
- ♦ NOTAS: Rodada con ayuda de tecnología digital y efectos generados por ordenador
- ♦ ESTRENO: 10.11.95 ♦ CALIFICACIÓN: Espectacular

UN BUEN HOMBRE EN AFRICA

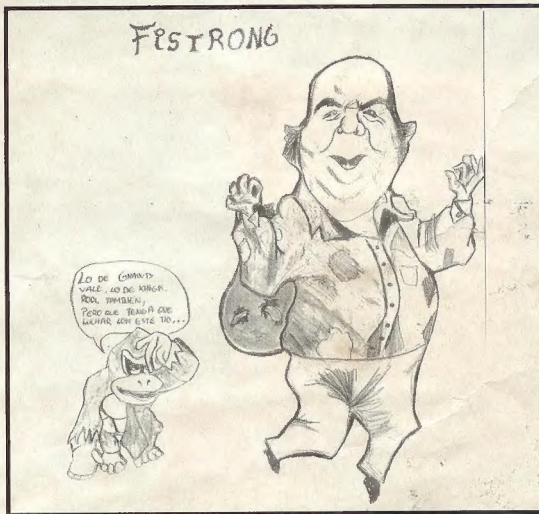
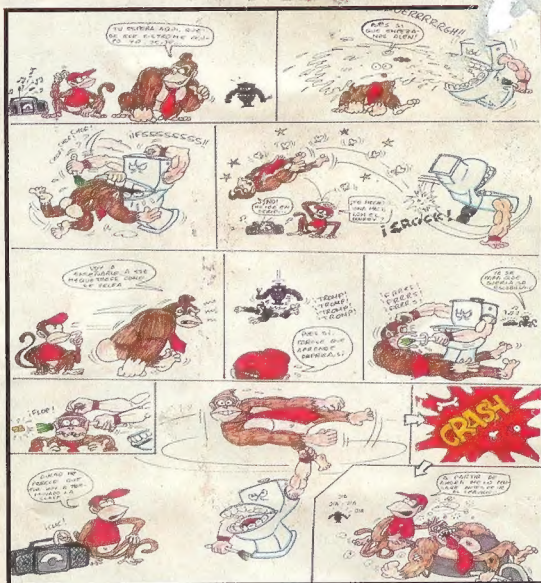


El australiano **Bruce Beresford**, triunfador en Estados Unidos con películas como *Paseando a Miss Daisy* y *Gracias y favores*, ha sido el encargado de adaptar a la pantalla la célebre novela de **William Boyd** en la que un joven diplomático, destacado al país africano de Kinjanja, desea dejarse para siem-

pre del Continente Negro y perder de vista a su pomposo e inepto jefe. Mientras mueve sus piezas, Morgan Leaty trata de cambiar su vida y, de alguna forma, le lleva a modificar el destino de toda una nación. Rodada íntegramente en África, contó con un presupuesto de 20 millones de dólares.



resultados de concursos



CONCURSO DONKEY

Los ganadores del concurso DONKEY KONG COUNTRY han sido:

Maria Ruiz Fernández (Madrid)
Miguel Angel Gomez Sánchez (C.Real)
Isaac Vivero Caldeiro (Murcia)
Carolina Montañana Moncho (Valencia)
Jesús Alcalde Vilas (Barcelona)
Juan Lucas Guiños Ruiz (Granada)
Raul Gómez Esquinas (Madrid)
Rubén Jiménez Pérez (Barcelona)
Miguel Angel Maderal (Lérida)
Francisco Román y López (Cádiz)
Rafael Pérez López (Alicante)

Carlos Nieto López (Madrid)
Julio Catalán Castelló (Alaya)
Eva Richarte Prieto (Barcelona)
Jaime Sa Garcia (Madrid)
Marc Vidal Bori (Lérida)
Alejandro Fernandez Alejandro (Barcelona)
David Doblas Jiménez (Sevilla)
Miguel A. Barreiro Vilariño (Lugo)
Daniel Murcia Gambín (Murcia)
Dario Nel González (Madrid)
Carolina González Serrano (Madrid)
José Miguel Ramírez (Madrid)
Javier Román Puche (Albacete)
Carlos Pastor Arroz (Barcelona)

MORTADELO FILÉMÓN

Los nuevos Super-agentes de Antena 3



Sherlock Holmes, James Bond, el Inspector Clouseau y El Santo
no son nada comparados con nuestros nuevos Super-agentes



Antena

3

**PHILIPS
VENTA**

CDi. Compact Disc Interactivo.

Puede que aún no estés pre-
parado para vivir una pe-

que posibilidad. Pero, ¿sabías que

mostrar tu inteligencia y tu ingenio para de-
codificar un misterio.

Un juego tan apasionante que te hará
obtener una puntuación que te permitirá
desbloquear un CD de la banda sonora.

¡Sí! Son los juegos CDi de Philips.

Como "Mad Dog McCree", "Lilith Project", "The
Mystery of the Island", y muchos otros. Te

que

generaciones.

CDi:

es un sistema de entretenimiento ver-
daderamente revolucionario. Te permite

controlar y dirigir tus propias acciones con calidad
y precisión. Y, además, gracias a su sistema

de sonido, estás esperando. No

te pierdes nada. ¡Es todo lo que necesitas!

Si quieres saber más sobre el CDi, o
quieres comprarlo, infórmate en el

500 000 000

¿Pensabas que para cre-

**PHILIPS
VENTA
PARA
TE**

PHILIPS